100 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • GBA • XBOX • MOBILE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE G... GA...

CALL OF DUTY 4
INTENSER DAN OOIT

ASSASSIN'S CREED
DÉ GAME VAN HET JAAR?

RATCHET & CLANK FUTURE
TOPPER VOOR DE PS3

MARIO & SONIC OP DE OLYMPISCHE SPELEN
GAMEHELDEN GAAN VOOR GOUD



SUPER MARIO GALAXY



PLUS: EINDELIJK ÉCHT RACEN IN NEED FOR SPEED: PROSTREET • DUIVELS DUO KANE & LYNCH • THE ORANGE BOX: ORANJE BOVEN! • DAGBOEK EK PRO EVO • MASS EFFECT IS FANTASY MET DE HOOFDLETTER 'F' • VERRASSENDE GOLD AWARD VOOR HELLGATE: LONDON • METAL GEAR SOLID 4 SCHUDT PS3 WAKKER • DE GEVAREN VAN HAZE • NEDERLAND TELT MEE OP DE WCG • BLOED EN BLOOT IN CONAN • DEWY'S ADVENTURE: Wii'S NATTE DROOM • BELEEF NARUTO'S AVONTUREN • TIMESHIFT IS EEN TIJDLOZE SHOOTER • EN MEER...



Xbox 360 inclusief 2 gratis games, nu:

€ 349,99*



Als je 's werelds beste gameconsole in huis haalt, kun je kiezen uit ongekend veel topgames in alle genres. Begin alvast met Forza Motorsport 2 en Viva Piñata, nu gratis bij aankoop van een Xbox 360.

*Verkoopadviesprijs



NIEUW NEST

Wat? Nee!? Huh? Tjeee! Echt? Soowww! Dat vat zo ongeveer de eerste reacties samen, nadat bekend was gemaakt dat wij overstappen naar het Haarlems Uitgeef Bedrijf (HUB). Het zal voor velen misschien als een verrassing zijn gekomen, maar eigenlijk was al jaren duidelijk dat wij niet helemaal binnen de VNU strategie en cultuur pasten. Vreemd, wij zijn toch altijd zo meegaand?!
Wat dit voor PU gaat betekenen? In eerste instantie he-le-maal niets, we gaan natuurlijk gewoon door zoals we gewend zijn. Kortom, deadlines worden -net als vluchten voor tripjes- zelden gehaald, redactievergaderingen blijven het beste excuus om ons op kosten van de zaak klem te zuipen, de geestelijke leeftijd van de redacteuren blijft een jaar of dertien en we blijven dus gewoon dat opvanghuis voor kalende tattoo dragende gasten die elders nooit aan een fatsoenlijke baan zouden zijn gekomen.
In tweede instantie zie ik wel een paar kansen; naar een nieuw nest verhuizen biedt immers ook vaak de mogelijkheid de dingen weer net even anders aan te pakken. 2008 zal hoe dan ook een interessant jaar gaan worden, al was het alleen al omdat wij volgend jaar ons 15 jarig jubileum vieren.
Het is trouwens best grappig, als je bedenkt dat ik elf jaar geleden bij het HUB mijn eerste stapjes in de uitgeverijwereld zette. Nu wist ik dat ze het jammer vonden dat ik na vier jaar weg ging, maar ik had nooit verwacht dat ze half VNU zouden opkopen om mij terug te krijgen!

Niels

"CASANOVA"

Maarten z'n bijnaam "de blonde Casanova uit Utrecht" heeft ie niet voor niks. Hij is altijd op jacht (vandaar dat rare petje) en de man krijgt al vochtige mondhoeken als ie 't woord 'Dames' op een toiletdeur ziet staan.
Toch scoort ie niet zo heel veel hebben wij de indruk (net als bij het voetbal). Zo begrepen we ook dat deze foto helemaal niet gemaakt is omdat, zoals Maarten beweerde, 'die chicks per se met hem op de foto wilden'.
Wij hoorden namelijk dat er een fotoshoot bezig was met dit groepje vrouwelijke aanwezigen op het Capcom event, en Maarten er stiekem naartoe gekropen is. Net toen de fotograaf afdrukte, ging hij er ineens met z'n domme grijns voor staan.
Aan het verbaasde gezicht van het meisje linksvoor te zien ('wat doet die gek hier?') lijkt dit laatste verhaal ons een stuk geloofwaardiger.



DE REDACTIE

Het is bijna zover: Gameplay 2007 staat op het punt van beginnen! We vroegen de redactieleden waar ze zich nu het meest op verheugen tijdens die drie doldwaze dagen...

JURJEN



Persoonlijk moet ik zeggen dat ik persoonlijk, dus voor mijzelf, anderen niet inbegrepen, het meeste plezier beleef aan het zetten van handtekeningen. Dus neem allemaal je louche contracten en verzekeringsformulieren mee, want tijdens Gameplay teken ik echt alles!

STEVEN



Ik kijk vooral uit naar de geplande activiteiten waar ik van te voren meestal niets van weet. Vorig jaar werd ik spontaan in een Mario pak gehesen en mocht het publiek plastic ballen naar me gooien. Ik ben benieuwd wat me dit jaar te wachten staat.

MAARTEN



Ik durf niet te veel vooruit te kijken. Vorig jaar verheugde ik me ook op Gameplay en toen brak ik m'n been waardoor ik drie dagen met twee ijzeren staven heb rondgestrompeld. De laatste twee weken blijf ik veilig binnen tot Gameplay begint. Hoewel... ik kreeg wel veel aandacht van al die boothbabes met die krukken. Hmmm...

J.J.



Het hoogtepunt voor mij als een van de organisatoren is altijd de rij voor de deur voordat het begint. Het enthousiasme van al die gamers is mooi. Qua games wil ik wel even met Crysis gaan spelen. Mijn PC thuis kan dat namelijk niet meer aan.

BORIS



Ik kijk het meeste uit naar het moment waarop de boothbabes hun nieuwe zusterskostuumpjes aan hebben... dat schijnt heel spectaculair te zijn. We zijn nog in onderhandeling of ze wel of geen ondergoed aan zullen hebben.

JEROEN



De Gameplay zelf is natuurlijk hartstikke tof, maar ik verheug me ook wel op de maandag erna; even uitblazen met de beentjes omhoog. Lekker thuis op de bank in alle rust Super Mario Galaxy spelen. Wat? Geen vrije dag? Gewoon doorwerken? Niels??

ED



Een van de leukste dingen aan Gameplay vind ik het ontmoeten van PU-lezers. Tijdens die drie dagen spreek je vooral gasten die de PU met heel veel plezier lezen en hun enthousiasme maakt altijd dat ik er daarna weer als herboren tegenaan ga.

MURIELLE



Benieuwd ben ik vooral hoe de podiumact uitpakt die ik bedacht heb. Twee jaar terug was het "Levend Tetris" en vorig jaar Ed en Steven die als Snake en Mario plastic ballen moesten tegenhouden. Over dit jaar mag ik nog niet veel loslaten. Ik kan alleen vertellen dat het een "schokkende" gebeurtenis zal zijn.

JAN



Ik kijk vooral uit naar de enthousiaste koppies van de bezoekers die voor het eerst aan de slag kunnen met speelbare topgames als Assassin's Creed, Super Mario Galaxy, Ratchet & Clank enz. Het kan haast niet anders of hun monden vallen compleet open.

IEMAND MOET HET DOEN

De ene maand is ie in Barcelona aan het skaten, nog geen drie weken later mocht Maarten voetballen in Sevilla. Je kan het slechter treffen.
Een dik jaar geleden brak "de blonde Totti" z'n been na een wilde tackle van een tegenstander en zweerde hij bij alles en iedereen dat ie nooit meer een bal zou aanraken.
Nu moet je PU redacteuren nooit vertrouwen (ze zweren ook elke maand dat ze hun stukjes op tijd inleveren) maar dat ie als eerste z'n hand opstak voor de Pro Evo trip, inclusief een voetbalmatch om de journalistencup, verbaasde ons toch.
"Ach, iemand moet het doen", sprak hij met glinsterende oogjes.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

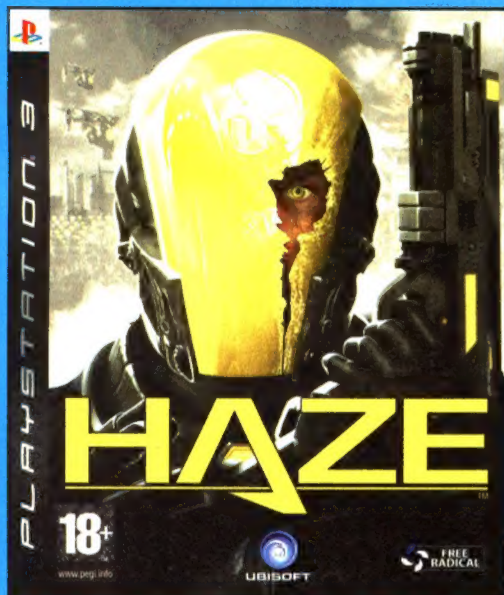
Jongens wat hebben we er zin in! En dan hebben we het over Gameplay natuurlijk.
Al weken is er op de redactie geen doorkomen aan vanwege de enorme zooi spullen die Muriëlle hier heeft uitgestald.
Heel benieuwd zijn we vooral naar onze boothbabes die dit jaar in een wel zeer gewaagde outfit gekleed zullen gaan. Al weken vergapen we ons aan het sexy verpleegsterskorsetje dat zo uitdagend bij ons aan het plafond hangt.
Volgens Muriëlle zullen dezelfde boothbabes van vorig jaar ook nu weer op de PU stand te vinden zijn, en die chicks waren niet mis.
Ik hoefde deze foto van vorig jaar (links) eerlijk gezegd niet echt uit mijn Ouden Doosch te halen; dit soort afbeeldingen heb ik in een apart mapje staan...
ED





ZOEK DE VERSCHILLEN

Is hier sprake van toeval of jatwerk? De overeenkomsten zijn op z'n minst opvallend te noemen. Of hebben we misschien te maken met een nieuwe trend: de held verbeeld als anonieme vechtmachine? Wie het weet mag het zeggen.



















POWER UNLIMITED

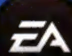
★ Brief ★ VAN DE MAAND

NINTENDO LOVER LOVES XBOX

Beste Power,
Allereerst wil ik zeggen dat ik jullie blad al vanaf '93 lees en hij nog steeds eenzaam bovenaan in de Benelux staat als beste gameblad. Prestatie hoor!!!
Tevens ben ik een Nintendo fan vanaf de NES en ben dan ook alle consoles trouw aan Nintendo gebleven. Alle toppers van Nintendo heb ik voorbij zien komen en met liefde gespeeld. Nintendo heeft daarmee voor altijd een plek in mijn hart veroverd. De rest kon mij allemaal niet zo boeien; twintig jaar was mijn oog alleen maar op Nintendo gericht.
Totdat ik in 2005 steeds meer hoorde over een box, genaamd 360, en 'm uiteindelijk aanschafte. Na een paar weken gespeeld te hebben, dacht ik: daar moet natuurlijk wel ff een vette tv bij en surround sound. Dus ik voor een kleine 1500,- euro zo'n HD ready scherm gekocht en gelijk een surround setje erbij. Nou vet hoor, maar het kan nog vetter. Ik hoorde over full HD schermen, shit. Een kleine twee later dan toch maar een full HD scherm van 40 inch gehaald, was maar 1800,- Toen kwamen de berichten van een of andere elite box. Je raadt het al, die moest deze verwende gamer natuurlijk hebben, want die box beviel mij wel.
Na al dat HD geweld, voelde ik een pijntje in mijn hart. Ik voelde me een verrader, had ik Nintendo de rug toegekeerd? Nee nooit!!!! Mijn Xbox heeft mijn liefde... naast mijn Wii. Want Nintendo maakt het kind in mij los, Zelda en Mario zullen altijd mijn vrienden blijven. Van de Xbox zal ik genieten, maar zoals Nintendo mijn hart veroverde, dat gaat diep en gebeurt niet zomaar weer.
Zie jullie op de Gameplay en keep up the good work.
Marco van der Horst | Kortenhoef

Een fijn geluid, Marco, in deze tijden van polarisatie. Denk niet zwart, denk niet wit, maar denk zwart-wit, dan sta je er bij ons gekleurd op. Vandaar dat we je belonen met een EA game naar keuze.





De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd. STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

RECLAMEFOLDER

Geachte PU-redacteuren,
De door jullie bijgeleverde THQ-Special van September 2007 ligt in mijn studentenhuis platgetrapt op de vloer van de plee. Nu zijn er veel plekken smerig en ronduit walgelijk in dit huis, toch zijn de tegeltjes rond de wc nóg onbeschrijfelijk veel goorder. Gestolde lichaamsvloeistoffen, gemuteerde spinnen en gegiste rioolgeuren.
Let wel, dit is niet het lot dat een Power Unlimited normaal staat te wachten! Toegegeven, ik lees jullie blad ook op de plee, maar in dat geval zit jullie tijdschrift stevig in mijn knuistjes geklemd tot de noodzakelijke handelingen maken dat ik, met uiterste voorzichtigheid, de PU op de reserve-wc-rollen zet zodat deze gevrijwaard blijft van elke viezigheid. En vanzelfsprekend laat ik de PU nooit maar dan ook nooit alleen achter in deze donkere kamer.
Toch plakt de THQ-Special met de voorkant aan allerlei wc-substanties. Deze THQ Special Treatment is volkomen verdiend.
Ik beschouw de PU als een onafhankelijk, geen-blad-voor-de-mond blad waarin een oprecht oordeel over allerlei zaken wordt gegeven. Daarom mijn abonnement.
De bijgeleverde THQ Special past, zacht gezegd, niet helemaal in deze beschrijving. Het vodje staat vol (anonieme!) betogen over games die met maar één doel zijn geschreven: het propaganderen van aankomende THQ Games. Lees het maar na: nergens vind je enig punt van kritiek. Bij de ene game "is de besturing simpel gehouden zodat je niet bang hoeft te zijn voor lang oefenen", de andere game "moet er natuurlijk waanzinnig veel gevochten worden, maar toch zit er genoeg afwisseling in!"... en zo kan ik nog wel even doorgaan.
Duitse persvoorlichters uit de jaren '40, Saddam's inlichtingenofficier en natuurlijk de Amerikanen (en het Kabinet Balkenende) zouden er trots op zijn. Ik ben er van overtuigd dat een aantal van deze "pareltjes" straks hooguit een 5, 6 of 7 krijgen wanneer ze echt worden gereviewed.
Doe ons lezers, jullie eigen geloofwaardigheid en waardigheid daarom een plezier en 'verkoop' deze troep niet als een soort "extra PU" maar gewoon zoals het is, reclame.
Met vriendelijke groet,
Mart van Hulten | Tilburg

Beviel het FIFA 08 krantje je wel? Daar hebben we namelijk speciaal zachter en beter absorberend papier voor gebruikt.

IK HAAT GAMERS

Beste PU,
Het begon als een kleine ergernis, een licht gevoel in mijn buik. Langzaam maar zeker groeide het uit tot grote irritatie. Nu is het geëvolueerd naar iets wat ik niet meer kan negeren, het MOET eruit:
IK HAAT GAMERS!!!
Niet allemaal natuurlijk, maar voornamelijk dat groepje dat stilletjes aan een grote opmars begint, blijkbaar kan je er niet meer omheen, ze zijn overal!
Je kent ze wel, ze zijn in alle gameshops, zitten op elke trein of bus of het ergste van alles: ze zitten op het internet! Ze zeiken alles af wat ze zelf NIET hebben. Hebben ze een PS3, dan is al de rest kut! Hetzelfde geldt ook voor Wii, PC of Xbox bezitters! Maar zij hebben het over "Gaystations", "Kut-box" of "WC"!
Als ik me dan voor de fun eens wil mengen in zo'n ongelooflijk diepzinnige conversatie, beweren ze dat ze hardcore gamers zijn en alleen maar liefde voelen voor het computerspel!
Ik begin me eenzaam te voelen, ik vind niemand meer die net als ik denkt dat ALLE platforms super zijn; een goede game is een goede game en that's that!
Dus: alsjeblieft, wil iemand in vredesnaam een brief sturen naar de Yo! Post om mij het tegendeel te bewijzen, open mijn ogen en overtuig me dat niet alle gamers oppervlakkige, hersendode nitwits zijn!!
Mijn vrouw laat weten dat ik me dit allemaal inbeeld en dat ik gewoon pissed ben omdat ik volgende week 30 word! Ze zegt dat ik in gamersland een ouwe lul ben en gewoon niet meer mee kan met het "macho gekibbel" van de jeugd. Prove her wrong ...
Groeten !
Xavier | Internet

Maak je niet druk, Xavier. Wij hebben hier iemand op de redactie die je vader had kunnen zijn, en dat is nog allerminst een ouwe lul, hoor. Hij neukt nog zonder bril, zegt ie zelf altijd.

DISCON

Ha PU lui,
Ik schrijf jullie net nadat ik drie potjes Mario Strikers: Charged Football achter elkaar heb gespeeld in wel vijf minuten om precies te zijn. Hoe dat kan, vraag je? Nou, elke keer als ik met meer dan drie punten voor sta, disconnect die baklap aan de andere kant.
In het eerste potje ging ik hard spelen en stond ik al gauw goed voor, en hoppa, 'connection lost'. "Kut, da's pech hebben", dacht ik en ik startte een beetje chagrijnig een tweede potje. Tegen een Mario, altij makkelijk. Toen ik goed voor stond verbrak die nerd de verbinding. Toen werd ik echt pissig en had ik een plan. In de derde pot ging ik rustig aan spelen, tot een 1-0 voorsprong. Deze hield ik tot de laatste minuut vol, totdat hij scoorde. Mooi zo, want daarna zette ik een tandje bij en pro-

WAAR ZIJN DE

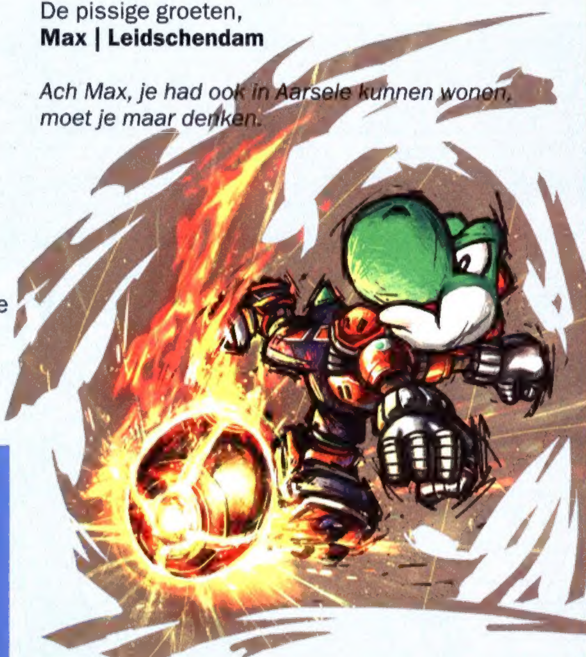
Beste Power Unlimited Redactie (voluit klinkt het zaliger dan gewoon PU, toch?),
Eerst en vooral wil ik jullie complimenteren met het enorm uitgebreide nummer #166. Nog nooit heb ik zoveel zalige zooi bij één nummer gezien: het magazine, twee krantjes en een THQ special (en een Free Record Shop reclameboekje). Nu ik elke dag op en af naar de studentenstad moet, is het meer dan handig om een overdosis 'gezond' leesvoer bij de hand te hebben, dus hierbij een welgemeend dank u wel.
Ikzelf ben met name actief op de Sony consoles, vooral omdat ik de controller nu al negen jaar gewend ben en omdat er veel games voor uitkwamen. Door de jaren heen hebben mijn consoles Tomb Raider, TimeSplitters, Final Fantasy, Spyro the Dragon, Shadow Hearts, Jak and Daxter en nog veel meer in hun gleuf (of discdrive) geramd gekregen, ik heb dus genoeg redenen om trouw te blijven aan mijn huidige consoles. Toch ben ik zeker geen Xbox of Nintendo-hatende no-lifer die niets anders doet dan fora afschuimen om onterechte kritiek te spuien over een platform dat ik niet eens bezit. Ik heb respect voor de



NECT CHEATERS

beerde ik er een 2-1 uit te trekken. Helaas gebeurde dat niet en kreeg die lucky bastard de kans zo'n laf powershot te maken. 3-1 voor Daisy, ik had verloren.
"Godverdomme, wat een kutspel", en ik gooide de Wiimote weg, die helaas aan mijn pols bleef hangen door het polsbandje, wat me alleen maar opgefokter maakte.
Het is toch erg dat je verliest omdat je rekening moet houden met een klote disconnector… Je kan niet te slecht spelen, dan verlies je, en als je te goed speelt en bezig bent met een lekkere inmaak pot, dan wordt de verbinding verbroken.
Dus hierbij een oproep aan alle $@%$#! disconnectors: geef degene die je inmaakt respect en speel op z'n minst het potje uit, en verbreek daarna de verbinding… Tenzij het zo'n gast is die de replay van de goal laat lopen, en niet het filmpje skipped door op A te drukken. Dat soort klootzakken mag ook sterven. Misschien zijn dat wel dezelfde soort mensen, disconnectors en replay-fagz0rz.
Anyway, dit moest ik echt effe kwijt. Nu ga ik eens checken of ik nog een potje kan spelen zonder dat er wordt gedisconnect…
De pissige groeten,
Max | Leidschendam

Ach Max, je had ook in Aarsele kunnen wonen, moet je maar denken.



PS3 TOPPERS

volwassen aanpak van Microsoft en de 'fun & cuteness' aanpak van Nintendo, maar de 'a little bit for everyone' opzet van Sony paste gewoon het best bij mij.
Maar nu zit ik met een probleem: de PSone en de PS2 hadden van elke genre wel een reeks toppers, ikzelf ging voor platform/action/ adventures, RPG's, shooters en die 'andere' titels (Rez, ICO, Frequency, Bombastic, Okami…), maar momenteel zie ik daar nog maar weinig van terug op de PS3. Het merendeel is hakken, schieten en racen.
Er is nog geen vervolg op Okami aangekondigd, het nieuwe project van de makers van Shadow of the Colossus is nog niet bekendgemaakt, platformgames zijn er ook al niet (Oké, R&C Future komt er aan) en voor een console wiens voorgangers bekend stonden vanwege een overkill aan RPG's, is het ook maar magertjes (waar is de nieuwe SMT en Shadow Hearts?). Weten jullie misschien of dit nog goed komt? Zal ook de PS3 op een dag bekend staan vanwege zijn honderden titels? Ik hoop het, want het zou spijtig zijn als de console de Dreamcast achterna zou gaan: topkwaliteit, maar te duur; op het verkeerde moment uitgekomen, dus genadeloos afgemaakt…
Peace Out,
Steph Vanquaethem | Aarsele

Zeker weten dat er tegen 2008 een sloot aan (toffe) games op de PlayStation 3 te vinden zal zijn. Overigens hebben we voor de zekerheid even gechecked of Aarsele echt bestaat, en het blijkt een Belgisch plaatsje te zijn dat samen met Schijtigem en Ruftbeke de anale driehoek vormt.

PES-FAN

Hallo redactie,
Ik wil ff iets kwijt na het lezen van de preview van FIFA 08 en dan met name over de "Be a pro" mode. J.J. noemt het een "nieuw soort voetbal" en dat "EA duidelijk niet al z'n troeven heeft gezet op het verslaan van Pro Evo op eigen terrein". Het tegendeel is waar, De laatste versie van de Japanse PES, Winning Eleven 2007 J-league (zie screen) heeft precies zo'n mode, "fantasista"genaamd, en die is alweer een paar maandjes uit. Dus ik heb een goede naam voor de "nieuwe"FIFA mode"; "Be a Pro Evo".
Wel je huiswerk doen J.J.!
Groetjes,
Joris | Alkmaar

Jullie Pro Evo fanboys doen er ook alles aan om EA van jatwerk te betichten. Straks kom je nog aan met het feit dat PES eerder was dan FIFA en dat de Japanners het voetbal hebben uitgevonden.



KORTE VRAAGJES

**Hey PU gasten,
Ik heb een paar vraagjes.
1. Waar kan ik Metroid manga's kopen?
2. Wanneer komt Resident Evil: The Umbrella Chronicles uit?
3. Wat vonden jullie van 't einde van Halo 3?
Alvast bedankt, en ik zie jullie in november :D
Bryan Tiessen | Internet**

**1. Volendammer Vishandel Zwarthoed & Zn. (Kerkepad 24) pakt er z'n paling mee in…
2. Die moet eind november in de winkels liggen.
3. Eindeloos!**

**Hey PU crew,
Ik heb sinds kort een Xbox 360 staan, en na eventjes weg te zijn geweest uit de game scène heb ik toch wat vraagjes.
1. Hoe zit het eigenlijk met Banjo Kazooie? Ik dacht dat die nog uit zou komen, of is al uit en wat hebben jullie die dan gegeven?
2. Ik ben van plan om een nieuwe toffe coöp shooter te kopen, en ik twijfel tussen Gears of War en natuurlijk Halo 3. Welke raden jullie aan?
Ik hoop snel wat te horen, en ga zo door met dit blad, want het is vet!
Thom | Internet**

**1. Die game is nog steeds in ontwikkeling bij Rare.
2. Halo 3 is met vier man coöp te spelen en heeft de tofste online mode, maar GoW is natuurlijk ook een game die je niet mag missen.**

**Greetings PU,
Ik heb een paar vraagjes.
1. Heeft het nog nut om Xbox 360 Live te kopen in mei 2008 voor Halo 3?
2. Klopt het dat de Xbox 360 heftige krassen op cd's maakt?
3.Weten jullie echt zeker dat Halo 3 het einde is?
Alvast bedankt!
Joep Bulthuis| Internet**

**1. Natuurlijk heeft dat nog zin. Die game zal iedereen nog jaren online blijven spelen, hoor.
2. Het probleem met de krassen is zo goed als opgelost.
3. Geen twijfel mogelijk.**

**Yo PU,
Ik had een paar vraagjes.
1. Wanneer gaat de PS3 eens in prijs omlaag? 600 Euro is me een beetje te duur…
2. Welke vette games zouden jullie aanraden als ik eind van het jaar een PS3 koop?
3. Komt er ooit een deel van Naruto naar de PS3?
Bedankt en ga vooral door met jullie blad. Het is iedere maand weer vet.
Groetjes,
Jasper | Internet**

**1. De prijs is inmiddels gedaald naar 499 Euro en er is ook een nóg goedkopere versie (399 Euro) beschikbaar, maar die heeft minder geheugen en speelt geen PS2 titels af.
2. Assassin's Creed is toch wel de mooiste game. Een hele toffe is ook Ratchet and Clank (zie pagina 48)
3 We nemen aan van wel, maar voor nu is er alleen een Xbox 360 variant.**

**Ey, heilige PU gasten,
Ik heb een paar vragen.
1. Ik heb een gerucht gehoord over een aankomende Deus Ex 3?
2. Ik heb ook gehoord dat Warren Spector er niet aan meewerkt. Is dat waar?
3. Betekent dat, dat ie dan net zo bagger (of nog erger) wordt als deel 2?
En God, bedankt voor jullie geweldige blad.
Pavel Katsitadze | Internet**

**1. Ja dat hebben wij ook vernomen, er is alleen nog niets officieel bevestigd.
2. Mmmmm, Deus Ex zonder Warren Spector is geen Deus Ex.
3. Bagger? Laat Jan het maar niet lezen!**

SUPER MARIO

Drie dagen lang zat Jurjen in een speciaal daarvoor ingerichte kamer op het kantoor van Nintendo in Nieuwegein om de volledige versie van Super Mario Galaxy te spelen. Pas toen hij alle hoeken en (zwarte) gaten van Mario's nieuwe universum had verkend verliet hij het pand. Met sterren in zijn ogen.

Tijd. Het blijft een vreemd fenomeen. Neem nou mijn leeftijd, zevenendertig. Dat betekent dat ik me nu al zevenendertig jaar op deze blauwe planeet bevind. Met veel geluk en wat minder bier kan ik daar misschien nog zo'n veertig tot vijftig jaar aan toevoegen. En dan is het Game Over.
Stof ben ik, geleend van de sterren, en tot stof zal ik wederkeren. Maar nu nog even niet. Want ik speel Super Mario Galaxy. Een geschenk uit de hemel. Dit soort videogames geven het bestaan kleur.



Gelukkig zegt Mario nooit wat, het zou toch maar gelul in de ruimte zijn.

BEPERKINGEN

In Super Mario Galaxy bestuur ik het mannetje dat Mario heet. Een raar mannetje. Hij is mollig, draagt een tuinbroek en heeft een snor. Niet echt het type waar je een auto van zou kopen. Afgaande op zijn uiterlijk zou je het niet geloven, maar Mario is het gezicht van de meest succesvolle franchise sinds het fenomeen videogames bestaat. En niet voor niets.
Veel van de mooiste momenten uit mijn leven, beleefde ik met Mario. Bijvoorbeeld in Super Mario Bros en Super Mario 64. Ook in deze spellen werden beperkingen doorbroken die we als gamers als natuurlijke grenzen beschouwden, inherent aan het fenomeen videogame. Totdat Mario kwam om ze te doorbreken. En die glansrijke traditie houdt Mario in Galaxy hoog.


Zie je dat uitsteeksel bij z'n poepgat? Da's dus een echte aambei... uuh... aambij!

VERWARDE TOESTAND

In het introfilmpje zie ik hoe de prinses dit keer samen met haar hele kasteel en hofhouding wordt ontvoerd door het ruimteschip van Bowser. Even later loop ik rondom een klein, groen planeetje. Als ik naar de onderkant loop valt Mario er niet vanaf. De zwaartekracht laat hem op z'n kop lopen, net als die rare jongens in Australië.
Twee dagen later verlaat ik in verwarde toestand het kantoor van Nintendo in Nieuwegein.
Op weg naar de tram loop ik het winkelcentrum City Plaza binnen. Ik stel mij voor dat ik langs een etalageruit naar het plafond wandel om op z'n



NET ZO GOED ALS SUPER MARIO 64?

Bij lijstjes van beste games aller tijden wordt Super Mario 64 nog wel eens op nummer 1 gezet. En niet voor niets natuurlijk, want het is en blijft een erg goed spel. Is Galaxy net zo goed? Nou nee. Want zo goed was die Super Mario 64 nou ook weer niet. Dat moet je gewoon concluderen als je Mario Galaxy speelt, een game die op alle fronten beter is. Dus als er weer eens zo'n lijstje met beste games aller tijden gemaakt wordt, kan er wat mij betreft maar één game op nummer 1 staan. En dat is Super Mario Galaxy!

GALAXY


De characterdesigner heeft Louis van Gaal in de dugout van AZ voor ogen gehad.

JURJEN IS VAN DE WERELD


(door: **rickdekik**)
Na zijn optreden in Dance Dance Revolution Mario Mix, werd Mario gevraagd voor Dancing With the Stars.

kop tegen het koepelplafond van City Plaza te kleven. Ik zie mijzelf daar rennen en springen, zonder te vallen. Dat soort dingen ben ik normaal gaan vinden, na drie dagen met Mario in de ruimte.

HET OBSERVATORIUM

Ruimte. Ook zo'n vreemd fenomeen. Samen met Mario verlaat ik mijn blauwe planeet om werelden te bezoeken waarvan ik het bestaan nooit had kunnen vermoeden.

Het observatorium is een zwevend landgoed dat dienstdoet als uitvalsbasis voor mijn buitenaardse avonturen. Het is een aangename plaats om te vertoeven.

Ik hoor het vilten grasmatje onder Mario's voeten knisperen terwijl ik voorbij de bloemen en vlinders ren. Ik vergaap me aan de schitterende lichtjes en heldere kleuren, terwijl roze sterretjes zachtjes meedeinen op de maat van een elegante walsmelodie. Zo stelde ik mij als kind de hemel voor.

In dit paradijselijke oord bevinden zich de kamers die me naar andere werelden laten vliegen.

"HET GEVOEL VAN DIEPTE EN GROOTSHEID IS IMMENS".


Mario kijkt, alsof ie al weet waar die torpedo terecht gaat komen.

ZWAARTEKRACHT

Ik begin in de kamer die Terrace heet, en krijg spelenderwijs toegang tot nieuwe delen van het observatorium om de hoger gelegen kamers te bereiken.

Vanuit de eerste kamer reis ik naar de duizelingwekkende eerste werelden van Super Mario Galaxy.

Ik spring van planeetje naar planeetje. Elk planeetje heeft een eigen zwaartekracht, zodat ik er rondjes omheen kan lopen. Sommige planeten zijn bol als onze Aarde, sommige zijn lang en kronkelig als slangen, andere zien eruit als kubussen, schijven, stukken speelgoed, verroeste kachelpijpen of mechanische robots.

Als de afstand tussen twee planeetjes kort genoeg is, kan ik met een welgemikte sprong van de ene naar de andere springen, maar meestal is er meer nodig om een stukje verder te komen.



Vind je het gek dat Jurjen helemaal ondersteboven is van die game...

VERBINDING

Vaak moet je een beetje slim en handig zijn om de verbinding met een volgend planeetje te maken. Je rent en springt bijvoorbeeld rondom een penisvormige planeet waarover enorme ballen rollen om de vijf stukjes van een warpster te verzamelen. Als je de ster hebt voltooid, kun je eronder gaan staan en met de afstandsbediening wapperen om Mario naar de volgende planeet te lanceren.

Soms schiet er na het doden van een piranhaplant een lange stengel uit de grond. Je kunt met de afstandsbediening wapperen om Mario er omheen te laten slingeren, op weg naar het volgende planeetje.





LUIGI IN DA HOUSA!

Al redelijk vroeg in het spel kun je Luigi uit een spookhuis bevrijden. Vervolgens trekt je groene broeder er zelfstandig op uit om sterren te verzamelen. Maar dat gaat hem niet zo goed af. Telkens als hij in een eerder doorlopen level een ster heeft veroverd, wordt hij gevangen gezet. Je ontvangt dan een brief met een foto van Luigi in zijn penibele situatie.

Aan jou de taak om je broertje te bevrijden, en natuurlijk toont hij vervolgens zijn dankbaarheid door jou zijn ster aan te bieden. Eh... dat klonk een beetje raar, maar hopelijk begrijp je wat ik bedoel. Als je 120 sterren hebt verzameld kun je overigens *CENSUUR * CENSUUR * CENSUUR * CENSUUR * CENSUUR*

Of je plukt een reuzenbloem en draait Mario rond om ermee omhoog te vliegen. Dit doe je, inderdaad, door met de afstandsbediening te wapperen.

WAPPERHAND

Het wapperen met de afstandsbediening is niet alleen goed voor boven genoemde acties, het resulteert ook in een multifunctionele draaiaanval. Deze kun je bijvoorbeeld gebruiken om blokken te breken, vijanden omver te werpen of schakelaars om te zetten. Je kunt deze move ook gebruiken om projectielen terug te kaatsen, beestjes van je af te schudden en bommen rond te slingeren.



(door: **jasper**)
Vraag nooit aan een cactus of ie je in wil graven, want hij haalt je er nooit meer uit.

Door het windje dat de wapperdraai met zich meebrengt, kun je ook kaarsen doven of spoken verplaatsen. In bepaalde situaties kun je de draai ook gebruiken om met schaatsen of vliegen te beginnen of projectielen te werpen. Wees dus niet verbaasd als je na drie dagen spelen een lichte spierpijn voelt opkomen in je rechterhand, je wapperhand.

CAMERA

Met je linkerduim laat je Mario bewegen. Met je rechterduim laat je Mario springen. De camera bedien je… niet. De camera wordt constant automatisch verschoven. Dat geeft het spelen een stuwend en bijzonder gevoel, het blikveld stuurt je aandacht, alsof een warme hand je telkens de goede kant op duwt.
Er is misschien twee of drie keer een moment geweest waarop ik de camera even anders had willen positioneren. De duizenden andere momenten draaide de camera telkens precies naar de meest optimale hoek om de actie te kunnen volgen. Dat is denk ik een van de grootste verdiensten van dit spel, en tegelijk één die weinig mensen bewust zullen opmerken. Het geeft het spelen hoe dan ook een rijke en magische dimensie.



(door: **Elmar**)
Mario sloeg hem zo hard, hij zag helemaal groen en blauw en sterretjes.



Overigens is het in de meeste situaties best mogelijk om de camera te besturen met de richtingsknop, maar nodig is het niet.

DE HAND VAN DE MEESTER

De levels steken zo adembenemend complex in elkaar, dat het een wonder is dat je er zo intuïtief doorheen kunt rennen en springen. Hierin is duidelijk de hand van De Meester te herkennen, ook wel bekend als God of Shigeru Miyamoto.
Het is natuurlijk al veel vaker gedaan, op-de-kop-gameplay, over muren lopen enzo, maar dit gegeven werd nog nooit zo kundig en op zoveel verschillende manieren uitgewerkt als in dit prachtspel. Door niet uit te gaan van een planeetgebonden zwaartekracht maar vrijwel alle grote objecten een eigen zwaartekracht te geven, ontstaan de meest bizarre en altijd weer verrassende spelsituaties.
Soms moet je je bijvoorbeeld een weg banen door gebouwen met verschillende zwaartekrachtrichtingen, die elk met een eigen kleur zijn aangegeven. Dit wordt nog interessanter als je met een schakelaar de zwaartekrachtrichtingen verandert, of het hele gebouw een kwartslag kantelt.

BLAUWE TREKSTERREN

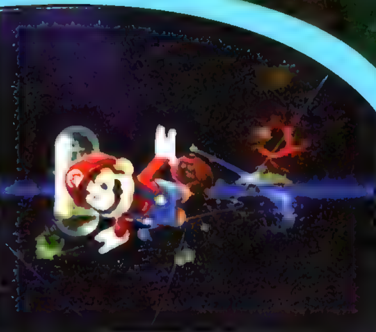
Voor een andere leuke manier om met de zwaartekracht te spelen, komen we in de dimensie van de blauwe treksterren. Nee, dat zijn geen kundig masturberende smurfen, het zijn werkelijke sterren die je met de afstandsbediening kunt aanwijzen om ze zwaartekracht te geven. Als Mario in de buurt is zweeft hij naar zo'n ster toe, ondersteund door een grappig trekfluitgeluidje, tot je een andere blauwe trekster aantrekkingskracht hebt gegeven en hij in die richting verder zweeft.
En zo loods je de loodgieter langs al dan niet bewegende obstakels naar een warpster of volgende planetoïde.



HALEN ALS

- Je heel bijzondere dingen wilt beleven.
- Je eigenlijk een hekel aan Mario-spellen hebt, maar toch wel eens wilt weten waar al die heisa om te doen is.
- Het idee om de beste videogame tot op heden te spelen je wel aanspreekt.





MAAR... MAAR... MAAR... EEN SPEL KAN TOCH NOOIT PERFECT ZIJN?

Mijn waardering voor dit spel berust zowel op objectieve als subjectieve gronden. Voor mij is het cijfer 100 het cijfer dat het beste de waardering voor alles wat Galaxy heeft te bieden tot uitdrukking brengt. Dat gezeik over perfecte spellen die wel of niet zouden kunnen bestaan is aan mij niet besteed, omdat je er voor dit soort gezeik vanuit moet gaan dat er een objectieve methode bestaat om iemands speelplezier te meten, en daar ga ik niet vanuit, omdat ik een zinnig mens ben. Bovendien is Super Mario Galaxy gewoon een perfecte game, einde gezeik.




(door: <BK> BlackGhostNL)
Jumpstyle to the bone!

Heerlijk en ontspannend om te doen, vooral met van die tripperige pianomuziekjes en duizenden sterrenpuntjes op de achtergrond. Het gevoel van diepte en grootsheid is immens.

STERRENSTOF

De aanwijsfunctie van de Wii-afstandsbediening gebruik je ook voor het verzamelen van stukjes sterrenstof. Deze kleine gekleurde sterretjes zijn royaal over het universum verspreid. Je hoeft er niet met Mario naartoe te lopen en ook geen knoppen in te drukken om te ze te pakken, simpelweg erlangs strijken met de aanwijscursor is voldoende. Deze handige verzamelmethode geeft een aangenaam gevoel van vrijheid. Het vergroot het fysieke invloedsbereik van jou en Mario enorm, temeer omdat je de verzamelde Star Bits vervolgens kunt gebruiken om aangewezen vijanden of objecten te bekogelen.
Houd je wel een beetje in bij het schieten, want voor elke vijftig sterrenstukjes krijg je een extra leven, en je hebt ook nog Star Bits nodig om diverse Holle Bolle Gijzen te voeden voor toegang tot steeds waanzinniger wordende werelden.

ROLLEN

Hindernisbanen die zichzelf platform voor platform opbouwen en afbreken, zwaartekrachtvelden die zich middels lichtbundels verplaatsen, elk scenario laat je wel weer iets nieuws beleven.
Neem nou het level Rolling Green Galaxy uit de tweede kamer, waarin je de afstandsbediening verticaal moet vasthouden als een knuppel om Mario te besturen terwijl hij op een bal balanceert. Je rolt Mario over een soort golfbaan naar de hole, het werkt, het is leuk, en vanwege de compleet voelende gameplay verwacht je het nog wel eens ergens een paar keer zo te moeten doen.
Die tweede keer komt pas in een van de laatste levels die je moet voltooien, en dan zijn de omstandigheden zo extreem dat het toch weer aanvoelt alsof je iets voor het eerst doet en beleeft.
En zo blijf je nieuwe dingen doen en beleven, totdat je alle 120 sterren hebt verzameld en door een verrassende bonus meteen weer zin krijgt om alles weer eens helemaal opnieuw te doen.

ONTWRICHTENDE GEDACHTE

Zit ik nu echt in de tram? Ben ik drie dagen in Nieuwegein geweest? Zo voelt het niet. Ik ben drie dagen van de Aarde geweest, en ook op de momenten dat ik niet speelde was mijn hoofd in de ruimte.
En het laat me nog steeds niet los, die ultieme gamers-trip die ik maakte. Alsof de alledaagse sores nu ineens een vlucht is uit de werkelijkheid van dat spel. Een ontwrichtende gedachte. Zoals kunst ontwrichtend hoort te zijn.

Wanneer het kunst en religie zijn die het leven hier op Aarde zin en waarde geven, dan is Galaxy kunst, en misschien ook wel religie.
Ik ben blij dat ik leef in een tijd waarin mensen dit soort dingen kunnen scheppen. Het wekt ontzag voor de mogelijkheden die wij hier en nu hebben.
Laten we ervan genieten!



TWEEDE SPELER

Alleen al toekijken terwijl iemand anders dit meesterwerk doorloopt, is een indrukwekkende ervaring. Maar het hoeft niet bij toekijken te blijven!
Een toeschouwer kan een tweede afstandsbediening oppakken om speler één te helpen, bijvoorbeeld door vijanden stop te zetten of te assisteren bij een hogere sprong. De mogelijkheden zijn echt heel verrassend en doordacht, dus zeker de moeite waard om eens te proberen!

CONCLUSIE

Deze overweldigende stortvloed aan duizelingwekkend complexe ideeën was bij elke andere ontwikkelaar in een frustrerende en contra-intuïtieve hoop verwarring ontaard, maar levert door het vakmanschap van Nintendo een ultieme game-ervaring op, die zich soepel en gedachteloos laat besturen. Door de krankzinnig hoge dichtheid aan mooie momenten blijf je met kriebels in de maag en open mond spelen, maar dat maakt niet uit, want het spel doet je alles en iedereen om je heen vergeten.


JURJEN

SCORE **100**

Je kunt het best wel ontroerende eindfilmpje in zo'n twintig uur bereiken, maar dan heb je een heleboel galaxy's nog niet gezien en de moeilijkere uitdagingen overgeslagen. Dus reken op een totaal van zo'n dertig tot veertig uur optimaal vermaak voor de complete Galaxy-ervaring.

SUPER MARIO GALAXY
Wii
NINTENDO
1 SPELER, 2E SPELER KAN ONDERSTEUNING BIEDEN
OUT NOW
3+



GOED LEIDINGGEVEN

NA EEN JAAR KREEG IK AL DE LEIDING OVER EEN GROEP VAN TIEN MAN.

DIE VERANTWOORDELIJKHEID ZUL JE ERGENS



Wat een manager in het bedrijfsleven doet, is algemeen bekend: mensen aansturen, veel vergaderen en belangrijke beslissingen nemen. Over leidinggeven binnen de Koninklijke Landmacht bestaat een minder duidelijk beeld. "Mensen die denken dat ik bevelen sta te schreeuwen naar mijn mannen om iets gedaan te krijgen, hebben echt te veel films gekeken." Leidinggevende bij de landmacht: een baan waarvoor jij misschien ook wel geschikt bent?

MOET IN JE ZITTEN.

ANDERS NIET ZO SNEL KRIJGEN."

Sergeant Ron besloot na de havo te kiezen voor de Koninklijke Militaire School (KMS) in Weert. "Ik kwam net van school af en wist niet goed wat ik wilde gaan doen. Ik had genoeg hersens om verder te leren, maar hield ook wel van wat actie, je handen uit de mouwen steken. Bij de landmacht vond ik dit allebei." Wat hem bovendien positief verraste, was de grote mate van verantwoordelijkheid die hij al snel op zijn bord kreeg. "Na een jaar kreeg ik al de leiding over een groep van tien man. Die verantwoordelijkheid zul je ergens anders niet zo snel krijgen." De opleiding tot onderofficier aan de KMS bood hem echter voldoende voorbereiding op zijn taak als leidinggevende binnen de landmacht. "Tijdens de opleiding worden de drie hoofdtaken – die van leider, instructeur en vakman – uitvoerig behandeld. En door de vele oefeningen weet je precies wat je moet doen als je daadwerkelijk op uitzending gaat."

1e luitenant Erik doorliep de Koninklijke Militaire Academie (KMA) in Breda, waarna hij verantwoordelijk werd voor een peloton van de cavalerie. Ook hij zegt tijdens zijn officiersopleiding goed voorbereid te zijn op zijn zware taak. "Natuurlijk zijn er altijd situaties die niet aan bod zijn gekomen tijdens oefeningen, maar doordat je leert te denken en handelen als een 'groene manager' maak je vrijwel automatisch de juiste keuzes." Volgens Erik bestaan er nog veel vooroordelen over het leidinggeven binnen een organisatie als de landmacht. "Het is vaak onduidelijk wat ik precies doe als officier, terwijl managers in het bedrijfsleven daar geen last van hebben. Het heeft ook wel te maken met het beeld dat in de media wordt opgeroepen over het leger. Maar mensen die denken dat ik bevelen sta te schreeuwen naar mijn mannen om iets gedaan te krijgen, hebben echt te veel films gekeken." Teamwork, luisteren en beslissingen helder kunnen uitleggen aan je ondergeschikten zijn volgens Erik juist erg belangrijk bij het leidinggeven binnen de landmacht. "Het moet echt in je zitten. Ik was bijvoorbeeld op school ook vaak degene die allerlei dingen organiseerde, feestjes en zo. Het mooie van de landmacht is dat ze je capaciteiten ook verder ontwikkelen. Net als in het bedrijfsleven kun je diverse managementtrainingen volgen, op verschillende vakgebieden." Erik benadrukt dat een functie als leidinggevende bij de landmacht een prima voorbereiding is op eenzelfde rol in het bedrijfsleven. "Ik denk dat je als manager hier meer uitdaging en verantwoordelijkheid vindt dan in welke branche dan ook. Die bagage wordt zeker gewaardeerd door bedrijven, waardoor je goede carrièrekansen hebt op het moment dat je de landmacht besluit te verlaten."



WORD LEIDINGGEVENDE BIJ DE KONINKLIJKE LANDMACHT.

Wat betekent leidinggeven bij de landmacht voor jou? Als onderofficier sta je dicht op de werkvloer en zorg je voor een juiste uitvoering van opdrachten. Als officier ben je een manager uit het hogere, leidinggevende kader binnen de landmacht. Direct na je opleiding ben je verantwoordelijk voor een groep van ± 10 (onderofficier) of ± 30 (officier) militairen. In beide functies werk je in Nederland, maar ook regelmatig in het buitenland, bijvoorbeeld tijdens uitzending. Je opleidingskosten worden volledig vergoed en ook ontvang je direct salaris vanaf het moment dat je bij de landmacht in dienst treedt. Daarnaast kun je nog diverse beroepsopleidingen volgen bij de landmacht, waar je tijdens je loopbaan enorm van kunt profiteren. Word dus leidinggevende bij de landmacht: een unieke kans op een unieke ervaring!

Kijk voor meer informatie over de opleidingsmogelijkheden aan de KMS (onderofficieren) en KMA (officieren) op

www.werkenbijdelandmacht.nl/leidinggevenden.

Koninklijke Landmacht



POWERSPY

- Het lijkt bijna een goochelshow van Hans Klok. Bijna elke maand tovert Sony weer een nieuwe harde schijf in de PS3. Nu dus weer de unit met 40 GB aan boord. Terwijl we dus al 20, 60 en 80 GB in de winkels hebben liggen.
- En dan nog eens al dat gedoe rond die dual shock controller. (zie elders op deze pagina).
- Of neem nu het feit dat Sony nu toegeeft dat de PS3 niet alle PS2 games ondersteunt om de console goedkoper te houden.
- Goedkoper???
- De Powerspy wil Sony een tip geven. Ga nu gewoon eens goede games maken en third parties helpen hun multi-platform dingen gelijktijdig op de PS3 te laten uitkomen.
- Zo loopt de poort van Assassin's Creed nog niet echt lekker op de PS3 en is Unreal Tournament 3 uitgesteld omdat daar ook nog wel het een en ander aan moet gebeuren. Aan een lekker wijf alleen hebben we niet genoeg, we willen op den duur ook wat inhoud!
- Overigens moet de Powerspy niet te veel zeiken, de verkoop van de PS3 gaat de laatste tijd wel stukken beter. En dat heeft zeker te maken met die paar vette games die er aan komen of al zijn.
- Rare is een beetje boos op Microsoft. Volgens de developer, die eigendom is van Microsoft, hebben de Amerikanen zich veel te veel op de marketing van Gears of War gericht, waardoor Viva Piñata (van Rare dus) compleet is verwaarloosd.
- Beste Rare, wij zouden ook geen middelmatige game promoten als we op hetzelfde moment eveneens een ijzersterke uitbrachten.
- Overigens moet Microsoft natuurlijk wel een beetje oppassen. Want om na Bioware, Bungie en Bizarre nu ook nog Rare te verliezen...
- De geruchten gaan trouwens dat de nieuwe Viva Pñata partygame ook naar de Wii zal gaan. Waarschijnlijk omdat die kleurige beestjes nog niet echt heel heftig scoren op de Xbox 360.
- Boris en Steven zagen veel toffe Xbox 360-games voor de Japanners in Tokio. Maar eentje lijkt er bij voorbaat al met vuur te spelen. Het gaat om een exclusieve Xbox 360 RPG met de naam... Circle of Doom!
- De Powerspy wil zich nergens mee bemoeien, maar is dat niet een beetje vragen om problemen?

SPIONNEN WERVEN MET GAMES

Dat het leger kannonnenvoer zoekt via games, is inmiddels bekend; mede dankzij America's Army koppen duizenden soldaten bermbommen in Irak en Afghanistan. Maar dat de Britse veiligheidsdienst spionnen gaat werven via games, is wel nieuw.



De Britse veiligheidsdienst (Government Communications Headquarters) werft hun nieuwe recruten niet door middel van een zelfgebouwde spy-sim, maar via ingame advertising in games als de Tom Clancy franchises, Need for Speed: ProStreet en Enemy Territory: Quake Wars.

De eerste en de laatste game snappen we, maar Need for Speed? Sowieso heeft de game niks te maken met spionnenwerk, maar wat is het nut van een billboard met een mailadres of telefoonnummer waar je met 220 kilometer per uur langs knalt?

ORANJE DOOS KRIJGT LOUTER TOPSCORES

Stop een paar oude games in een doos, flikker er wat nieuwe onderdelen bij en... je hebt vrijwel de hoogste score ooit voor een PC en Xbox 360-game. Valve flikt het weer.

The Orange Box met daarin Half-Life 2 plus twee episodes, Portal en Team Fortress 2 heeft alle critici platgewalst. Gemiddeld scoort de game een 97! Wat natuurlijk geen kunst is als je een paar topgames in een doosje gooit.
Laten we hopen dat nu niet iedereen denkt dat als ze drie delen van een spel in een box stoppen, we ze automatisch met hoge cijfers belonen.
Ze moeten het echter ook niet laten, want zoveel games voor de prijs van één is natuurlijk wel een hele vette deal.
Dus kom maar op met The Green Box (Halo), The Black Box (Resident Evil) en The Camouflage Box (Call of Duty).



"TIJDENS ONZE HUWELIJKSREIS ZIJN ER SPECIAAL VOOR ONS TWEE PC'S IN DE HOTELKAMER GEZET ZODAT JOHN 'S NACHTS KON WERKEN. HIJ KÁN GEWOON NIET ZONDER ZIJN COMPUTER. HIJ IS ZO GEK OP CODEREN DAT IE HET ELKE DAG MOET DOEN."

Aldus de vrouw van Quake bedenker John Carmack, die een nog grotere nerd blijkt dan wij al dachten.

STOP DE PERSEN! DE DUAL SHOCK KOMT TERUG!

HOE SONY ZICHZELF VOOR PAAL ZET



We weten nog allemaal hoe geshockt (hahaha) we waren toen we op de E3 het triomfantelijke verhaal van Mister PlayStation Kuturagi hoorden dat de PS3 vergezeld zou gaan van een controller zonder dual shock. Alsof je een auto levert zonder stuur.

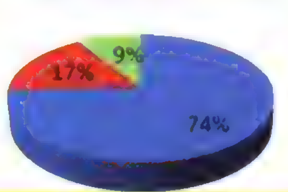
Kuturagi vertelde zelfs dat een controller zonder dual shock een weloverwogen keuze was van Sony, want waarom zou je dual shock nodig hebben vandaag de dag? 'Bewegen met je controller', dat zou pas hip gaan worden. Inderdaad, op de Wii ja, omdat het daar werkt. De Sixaxis controller kan na een dik jaar de geschiedenisboeken in als een van de grootste mislukkingen in de game-industrie, vlak na de CD-i, de Neo Geo en de Virtual Boy.
Op zich is het niet zo erg als je een keer een flater slaat, maar geef het dan ook toe. Sony koos echter voor een andere route en meldde stoer dat dual shock en de Sixaxis technologie niet samen gingen. Ze beweerden ook dat ze echt vanaf het begin met Sixaxis aan de slag waren gegaan.
Maar alles lijkt gelogen, want opeens komt die dual shock er toch. En blijken oude games als Motor-Storm en Resistance Fall of Men gewoon al compatible te zijn met dual shock.
En hoezo is Sony vanaf het begin bezig geweest met de Sixaxis? Noem ons dan eens één game waarin echt iets met die controller gedaan wordt...

HALO 3: GROOTSTE ENTERTAINMENT-LAUNCH OOIT?

Het is een beetje tegen hen gaan werken: de betiteling van Halo 3 als 'de grootste entertainment launch ooit'. Tja, het is nu eenmaal een gegeven dat niemand er van houdt als je je kop boven het maaiveld uitsteekt.

Ook wij reageerden een beetje lacherig toen Microsoft naar buiten kwam met die slogan. En ook wij voelden plaatsvervangende schaamte toen LL Cool J Halo 3 zo slecht speelde dat ie waarschijnlijk nog verloren had van Ed z'n oma, en die is dood, kun je nagaan.
Maar waarom zeuren we eigenlijk zo? Moeten we niet blij zijn als iemand gaming 'groter maakt dan het is'? We lopen toch altijd te piepen dat niemand ons serieus neemt en we als kansloze nerds worden neergezet.
Is die branie niet gewoon wat de game-industrie nodig heeft? Kom er maar voor uit als je iets vets hebt en je overtuigd bent dat de hele wereld zit te wachten op jouw game! Graag zonder LL Cool J dan, maar een vet feest met coole celebs mag best.
Nee, sterker nog, het moet. Laat de wereld maar zien dat er miljoenen mensen blij worden als er een dikke game uitkomt. Bij elke flut filmproductie wordt de rode loper uitgelegd bij Tuschinski, waarom dan niet voor een topgame?

September software revenue



Tenslotte, Microsoft mag dan flink hebben lopen bluffen, ze maken wel vrijwel alles waar. Check de harde feiten maar: 3,3 miljoen verkochte spellen in no time (op één platform!!), daar kan geen Hollywood kraker tegenop. En de 360 verkoopt opeens weer als een beest, en daar mogen ze best trots op zijn.
Sony en Nintendo, wij wachten op het volgende dikke feest. Graag elke maand de 'grootste entertainment launch ooit'.

PRIJSVRAAG LG

WIN EEN 22 INCH LG BREEDBEELD MONITOR

In samenwerking met LG geven wij deze zeer fraaie breedbeeld monitor weg. Hij heeft een contrastratio van 3000:1 en een snelheid van maarliefst 2 ms; een retesnelle monitor dus waar prima op gegamed kan worden, ook dankzij de simpele plug and play instellingen.
Wat moet je doen om in aanmerking te komen voor dit beestje? Simpel: laat ons weten (op welke manier dan ook) waarom uitgerekend jij deze vette monitor moet hebben.
De meest originele, geloofwaardige, grappige inzending wint deze prachtige hoofdprijs, plus de game The Settlers: Rise of an Empire.

STUUR JE INZENDING NAAR:

prijsvraag@powerunlimited.nl
met als onderwerp LG Monitor

OF STUUR EEN BRIEFKAART NAAR:

Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Ovv LG Monitor



BRÜTAL LEGEND

Wat hebben Tim Shafer en Jack Black gemeen? Nou, Jack (van de film, je weet toch?) speelt de hoofdrol in Tim's nieuwste hersenspinsel, Brutäl Legend.

Wellicht kent niet iedereen Tim Shafer, maar deze zeer getalenteerde knakker werkte ooit voor Lucas Arts tot hij besloot zijn eigen bedrijfje op te richten: Double Fine.
Uit die studio kwam het verrassend leuke Psychonauts (mocht je van platformgames met twisted humor houden dan moet je 'm zeker nog ergens proberen te scoren).

Zijn nieuwe game, Brütal Legend, zal naar alle waarschijnlijkheid een soortgelijke game opleveren; hoewel het ditmaal meer een adventure lijkt te worden dan een platformer.
Inmiddels hebben wij onze gretige handjes weten te leggen op de allereerste screenshots van deze hack and slash adventure met de nodige rock & roll invloeden.



POWERSPY

- Voor Midden-Amerika was de WCG finale in Seattle een doorslaand succes. Niet één deelnemer werd uitgeschakeld in de voorronden.
- Nou ja, dat kwam eigenlijk omdat ze niet meededen. Met dank aan de overijverige medewerkers van de douane in de VS. Die lieten de meeste spelers uit landen als Barbados, Jamaica en Trinidad & Tobago het land niet in.
- Waarom is nog steeds een raadsel. Het waren mannetjes van een jaar of 17; die gaan toch niet illegaal werken in de States?
- En waarom werd de ene helft van het Gears of War team van Jamaica wel doorgelaten en de rest niet?
- Als de douane het Amerikaanse team had willen helpen, hadden ze beter Handewasser bij de grens kunnen tegenhouden. Die vernederde immers de Amerikaanse kampioen in de finale Project Gotham Racing 3.
- Waar we vorig jaar bij de WCG in Monza nog wel eens te laat waren bij de wedstrijden, in Seattle waren we steeds keurig op tijd.
- Oorzaak: de plek waar de matches werden gespeeld, lag pal tegenover ons hotel. Zelfs Skate was er elke dag stipt.
- Als het aan EA ligt, zal er over een jaar of vijftien nog maar één platform op de markt zijn en dus niet, zoals nu, een aantal verschillende consoles waar je verschillende schijfjes voor moet maken.
- Volgens EA maakt het de gamer geen hol uit waar ie op speelt, zolang de game maar tof is. Als ie één platform thuis heeft staan waar hij via internet razendsnel z'n games op kan kopen, dan zal de gamer helemaal tevreden zijn.
- Dat kan kloppen, maar de bizz wordt er wel saaier op. De Powerspy leeft zo'n beetje van de consolewars.
- Overigens is het zeker dat Microsoft, Sony en Nintendo dit idee van harte toejuichen... zolang zij maar degene zijn die het platform mogen maken.
- Als EA gelijk gaat krijgen zullen vette roddels zoals die rond de monsterhit Bioshock tot het verleden gaan behoren. De Powerspy hoorde namelijk dat Microsoft aan 2K een shitload geld heeft gegeven om te voorkomen dat Bioshock ook naar de PS3 zou gaan.
- En die extra content die op de PS3-versie zou komen; die willen ze nu op de 360 krijgen in de vorm van een speciale 'editie van het jaar'-versie.

POWERSPY

- De demo van Gran Turismo 5 Prologue is uit. In Japan that is. Wat een ambitie!!! Microsoft kakt er twee topracers in een half jaar uit en Sony komt niet verder dan een demo. Hebben ze zelf dan ook moeite om voor de PS3 te programmeren?
- Het gerucht gaat dat GTA IV een multiplayer zal bevatten waar zestien spelers tegelijk aan mee kunnen doen. De Powerspy vindt dit zeker een cool vooruitzicht, maar gezien het eerdere uitstel van het spel en de problemen de laatste tijd van Rockstar om überhaupt een game in de winkels te krijgen, zou hij al lang blij zijn als hij het nieuwe deel van GTA in zijn eentje kan spelen.
- Iedereen mag een beetje lacherig doen om de hype rond Halo 3, maar de game heeft in de VS een behoorlijke impact op het dagelijks leven gehad. Meer mensen spijbelden op school en het bioscoopbezoek bleef in oktober flink achter bij de cijfers van de voorgaande jaren.
- Halo 3-bezitters speelden in de eerste week meer dan veertig miljoen uur online.
- Had de Powerspy dat maar geweten, dan was ie naar de cinema gegaan. Als ie namelijk ergens een hekel heeft, is het aan een zaal vol met popcorn nassende, sms'ende, elkaar de huig aflikkende pubers.
- Die Wii-balance board is een geinig ding, en de Powerspy gelooft ook best dat veel mensen het gaan gebruiken, maar of je er nu fit van wordt... Na de preview-sessie van Jurjen zit die buik er nog steeds aan, hoor. Wat ook wel weer logisch is als je aanhanger bent van het Giel Beelen-dieet en elke dag twee liter cola naar binnen slobbert.
- Dan kun je Wii-Fitnessen tot Sint Juttemis, maar gebeurt er niks.
- De Powerspy heeft het vermoeden dat ze bij Criterion, de makers van Burnout, bezig zijn met een vervolg van Black. Black 2 dus. En hoe leuk kan het zijn om alles straks in next-gen naar z'n moer te knallen. Timeshift gaf al het goede voorbeeld.
- De Powerspy is overigens bang dat Timeshift in het verkeerde jaargetijde gaat uitkomen, want hoewel de game echt heel goed is en heerlijk speelt, zal ie mogelijk ten onder gaan in het geweld dat de publishers komende feestdagen zullen ontketenen.
- De Powerspy denkt echter dat publisher Vivendi al lang blij is dat de game uitkomt, want hij was oorspronkelijk voor de Xbox gemaakt!

MMORPG-SPELERS SLECHTER AF

Dat MMORPG's tijdrovend en verslavend zijn, wisten we al, maar een recent wetenschappelijk onderzoek uit de VS toont aan hoe erg het wel niet is.



Op de universiteit van Syracuse verdeelde men honderd proefkonijnen in vier groepen. Groep 1 kreeg elke dag een handvol munten en kon dan in de arcadehal aan de slag. De tweede groep moest de adventure Gauntlet: Dark Legacy op de PS2 spelen, de derde Diablo II op de PC en de laatste de MMORPG Dark Age of Camelot (zie screen). Deze groep was ook de enige die online mocht gaan.
Na een maand bleek de vierde groep verreweg het meeste te spelen. Gemiddeld dik 2,5 uur per dag. Deze groep klaagde ook over te weinig slaap en het feit dat hun studie en sociale leven er onder leidde.
Wel meldde groep 4 dat ze als enige nieuwe vrienden hadden gemaakt. Online waarschijnlijk...



FLIGHTSIM DE LUXE: KOSTEN 30.000 EURO

Je hebt niks te doen, 30.000 euro in je spaarpot en je bent gek van flightsims. Wat doe je dan? Inderdaad, een complete Boeing 747 cockpit op schaal in je huiskamer nabouwen.
Zie hier het resultaat van acht jaar arbeid van de 47-jarige Amerikaan John Davis. Zal zijn vrouw blij mee zijn...

IN GESPREK MET VINCE ZAMPELLA

OPRICHTER INFINITY WARD (CALL OF DUTY 4)

Vince Zampella is een van de drie oprichters van Infinity Ward, de studio die verantwoordelijk is voor de Call of Duty serie. Wij spraken met hem over de nieuwe insteek die men voor CoD 4 gekozen heeft.



PU: CoD 4 is de eerste shooter in de serie die zich niet afspeelt tijdens WO II. Waren jullie ook een beetje klaar met die setting?

Vince: Ik had in ieder geval het gevoel dat we wel zo'n beetje alles verteld hadden wat we wilden vertellen.

PU: CoD 4 is de meest grimmige uit de serie. Er zitten scènes in die heftiger zijn dan ooit. De game heeft dan ook een 18+ rating gekregen. Is dat iets waar jullie je mee bezig houden?

Vince: Als je moderne oorlogsvoering tot leven brengt, ontkom je daar haast niet aan. Het moest qua beeldvorming nu eenmaal zeer levendig en realistisch worden. In CoD 4 ken je de slechteriken nog niet – dit in tegenstelling tot bij de WO II games – dus moesten we ervoor zorgen dat je de boosaardige breinen achter de vijand ook echt ging haten. En dat is, juist door de grimmigheid, goed gelukt, denk ik.

PU: Call of Duty 3 werd niet door jullie gedaan en kreeg best wel wat kritiek. Waarom hebben jullie dat derde deel uitbesteed?

Vince: Activsion wilde een derde deel maar wij zijn geen ontwikkelaar die er ieder jaar een game uitpoept. We willen de tijd nemen voor onze games en niks rushen. Neem het openingslevel aan boord van het vrachtschip in CoD 4; dat heeft zeven maanden gekost om helemaal af te maken. Voor ons geldt maar een ding: perfectie!

PU: CoD 3 verscheen niet voor de PC en de PC-achterban stond dan ook op zijn achterste benen. CoD 4 komt gelukkig wel uit voor de PC. Een bewuste keuze?

Vince: Absoluut. Onze achtergrond is PC en Modern Warfare is ook als eerste voor PC ontwikkeld. Het zou belachelijk zijn als we CoD 4, gezien de geschiedenis van de serie, niet naar de PC zouden brengen. Wij hadden geen inspraak over de platformen van deel 3...

PU: Waar ben je het meest trots op in CoD 4?
Vince: Oef; er zijn zoveel dingen waar we heel blij mee zijn. Ik denk dat overall de afwisseling en de balans beter dan ooit zijn. Je bent nu niet meer de hele tijd aan het rennen, springen en schieten. Bovendien hebben we gameplay elementen in het spel gestopt die je nog niet eerder in CoD tegenkwam.

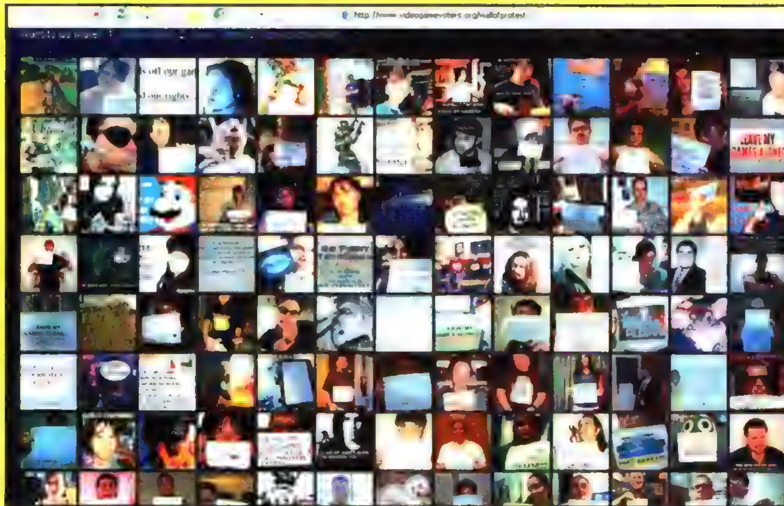
PU: In welk opzicht vind je de serie gegroeid door de jaren heen?
Vince: Ik denk dat we er eindelijk in geslaagd zijn meer verhaal te brengen in de game. In dit deel zitten plotwendingen die je niet ziet aankomen en overkomen de personages dingen die niet eerder voor zijn gekomen in games.

PU: Hoe zie je de toekomst van Call of Duty? Zijn jullie niet veroordeeld om voor de rest van je leven Call of Duty games te maken? De serie is zo succesvol en een andere franchise zou zich weer opnieuw moeten bewijzen.

Vince: Zolang we nieuwe wegen inslaan, blijft het maken van een shooter prikkelend en interessant. Daarbij zijn we hier allemaal echte shooterfans. Doordat CoD 4 nu een moderne setting kent, voelde het maken van deze game alsof we weer helemaal van voren af aan begonnen.

AMERIKAANSE GAMERS IN PROTEST

Wat ons betreft had het al veel eerder moeten gebeuren, maar Amerikaanse gamers zijn in opstand gekomen tegen de bemoeienissen van allerhande politici en advocaten met hun hobby.
Steeds meer games komen namelijk niet meer door de censuur in het land van Bush. Om een tegengeluid te laten horen hebben gamers op internet een Wall of Protest in het leven geroepen, waar ze een foto van zichzelf hebben gepost inclusief de slogan: "LEAVE MY GAMES ALONE".
Of de fatsoensrakkers er bang van worden weten we niet, maar het is een begin.



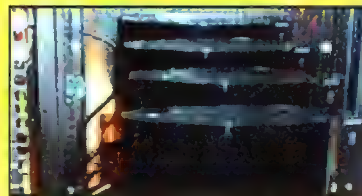
"DE Wii STREED AFGELOPEN MAAND TEGEN DE ZELFVERKLAARDE 'GROOTSTE ENTERTAINMENT LAUNCH OOIT, EN WIJ HADDEN DE BESTE MAAND OOIT."

Nintendo goeroe Reggie Fils-Aime over de concurrentie.

PS3 IS SPOTGOEDKOOP!

Een astrophysisist uit de VS heeft zijn supercomputer de deur uitgedaan en vervangen door... acht PlayStation 3's.

De geleerde gaf aan dat hij met de PS3's nog sneller complexe berekeningen uit kan voeren die moeten leiden tot het oplossen van het mysterie rond de 'black holes' in de ruimte.
Een opmerkelijk verhaal, wat nog opmerkelijker wordt als de professor meldt dat de PS3 niet alleen technisch een uitkomst is, maar ook financieel een stuk aantrekkelijker.
De supercomputer kostte hem immers 5000$, terwijl de acht PS 3's samen $3200 aan waarde vertegenwoordigen.
Misschien een tip voor Sony als de PS3 te lang blijft achterlopen op de Xbox 360. Alle universiteiten afgaan...



COMMENTAAR

KOP HOUDEN TIJDENS HET GAMEN

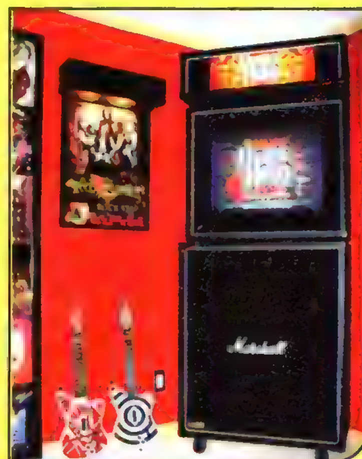


J.J.

De nieuwe footies zijn uit en dat betekent dat ik me weer veel online begeef. Over het algemeen hou ik niet zo van rankings, te weinig tijd om echt goed te worden; alleen bij voetbal ben ik bereid de tijd te nemen om te oefenen. Zodoende speel ik dagelijks met plezier vele potjes.
Van één ding word ik echter gek, en dat is dat gelul tijdens het gamen. Die gasten met zo'n koptelefoontje op hun knar, die graag tijdens het voetballen met je willen praten. Daar zit ik dus net zomin op te wachten als dat Duitsland straks het EK wint.
Waarom wil men dat? Waarom dat sociale gedoe tijdens het gamen? Als ik sociaal wil doen ga ik uit of bel ik mijn vrienden. Waarom praten met een 'lethalX' of '#DefTronB#' als je die gast na tien minuten nooit meer tegenkomt?
Gamers voelen zich zelfs zwaar beledigd als je níet met ze wilt praten. Dat je een wedstrijd opstart en dat je dan zo'n gast drie keer 'hallo' hoort zeggen en dat hij vervolgens, als je niks terugzegt, de verbinding er rücksichtslos uit pleurt.
Waarom? Ben je zo'n enorme nerd dat je thuis met niemand kunt praten? Durf je alleen anoniem iets te zeggen? Want waar gaat dat gezwam dan over? Veel meer dan een hele hoop gedis is het vaak niet. 'Oooh, kijk mij eens deze beweging maken' of 'Liverpool sucks' en als je dan wint: 'je moeder is een hoer'. Nou, daar hebben we wat aan.
Nee, mijn games verlopen in heerlijke stilte. Het is ik, mijn controller, mijn elftal en het commentaar (van de Engelsen, want dat Nederlandse...). En als iemand wil lullen, dan lult ie maar een eind weg. Ik antwoord niet. En ik moet zeggen, dat dit dan best wel weer tot grappige situaties kan leiden. Want op een gegeven moment vergeet zo'n gast dat ik hém wel kan horen via mijn speakers. En dat "no way, that's impossible!", als ik de bal in de laatste minuut over de keeper stift, is dan wel weer onbetaalbaar.

KNUTSELENDE GAMER

De rocker Knievel uit de VS sleutelde in zijn vrije tijd deze uitermate coole Guiter Hero setup in elkaar. Gemaakt van Marshall lamp cases kan deze set up razendsnel gedemonteerd en in elkaar gezet worden.
Want denk niet dat Knievel er alleen maar thuis op rockt. In het weekend neemt hij de set mee naar zijn maten.
Bij zoveel vernuft kunnen we alleen maar 'Rock on' roepen.



POWERSPY

- Midway brengt de Unreal Tournament 3 demo uit... net op het moment dat de game voorlopig wordt uitgesteld. Alsof een meisje zegt: "oké, ik ga met je naar bed... over drie jaar, als we getrouwd zijn."
- Microsoft schijnt binnenkort in de VS met een Xbox 360 Arcade versie uit te komen. Het is feitelijk een goedkope 360 (rond de 200 à 250 euro) die geen harde schijf zal bevatten, maar een memorycard van 256 MB. Ook zitten er vijf games van Live Arcade in de package.
- Een mooi pr-praatje, maar het is gewoon de vervanger van de Core unit die niemand wilde hebben. Echte gamers downloaden zich immers gek.
- Of zegt de Powerspy hier iets illegaals?
- De PS3-game Liar is in Japan de top 10 van de charts binnengedrongen. Is er nog meer bewijs nodig dat die gasten daar gestoord zijn?
- Het succesverhaal van de Wii heeft ook zo zijn schaduwzijden. Iedereen denkt nu geld te kunnen verdienen en komt dus met shitty, afgeraffelde, zwaar nagemaakte, klotegames.
- In de VS hebben de gamebladen inmiddels een aparte naam voor dit 'genre' bedacht: Wii Crap.
- Dat iedereen meer vrouwen aan het gamen wil krijgen is duidelijk, maar sommigen gaan wel erg ver. Developer Jane McGonical heeft namelijk een MMO gemaakt die gaat over... het huishouden. In 'Chore Wars' draait het namelijk om vegen, zwabberen, poetsen en toiletten reinigen. Hoe beter je dat doet, des te meer experience-points je krijgt.
- Als we het testhok zo bekijken, zijn we bang dat de PU-crew vrij slecht zal scoren. Volgens Muriëlle houdt haar paard het in z'n stal nog schoner.
- De Powerspy denkt dat met de komst van Chore Wars, World of WarCraft wel kan inpakken...
- Zeker als de game samen met een mooi voorbindschortje komt.
- Over WoW gesproken. Een opmerkelijk interview op de fansite incgamer.com. Het opmerkelijke zat hem niet in het feit dat er een WoW-gamer werd geïnterviewd, daar lopen er immers inmiddels meer dan 9 miljoen op deze aardkloot van rond, wel dat de Duitse man 80 jaar was!
- De Powerspy wilde dat hij zo'n opa had. Dan hadden we tenminste nog iets om samen over te praten.

Kwaliteitsgeluid
Comfortabele pasvorm

BOSE® in-ear hoofdtelefoon





Ben je op zoek naar een onopvallende in-ear hoofd-telefoon die meer biedt dan middelmatig geluid en weinig comfort? Zoek niet verder. Luister voortaan naar je favoriete muziek met de BOSE® in-ear hoofdtelefoon. In drie maten meegeleverde, ergonomisch ontworpen oordopjes, zorgen voor een comfortabele pasvorm. Het resultaat? Stel je voor dat je luistert naar een van de beste hifi-luidsprekers, terwijl je geniet van wellicht een van de meest geavanceerde akoestische ontwerpen tegenwoordig beschikbaar: de BOSE® in-ear hoofdtelefoon. De beste keuze voor urenlang luisterplezier. Waar je ook gaat.

"Zo hebben hoofdtelefoons voor mp3-, cd en dvd- spelers nog nooit geklonken. De verwisselbare, siliconen oordopjes bestaan in 3 verschillende maten en brengen hightech-geluid zo precies op de juiste plaats." – TV Movie

Quote gebruikt met toestemming, TV Movie.

Ervaar het verschil dat BOSE® technologie maakt

Bel 0299 390111, bezoek www.bose.nl of www.sounddock.nl, of ga naar uw geautoriseerde BOSE® Personal® Audio-dealer

Onderweg. Op het werk. Thuis. Maak kennis met Personal® Audio van Bose

BOSE® audiohoofdtelefoons | BOSE® multimedialuidsprekersystemen | BOSE® SoundDock® digital music systems

BOSE®
Better sound through research®

PRIJSVRAAG WIN EEN KANE & LYNCH TRUI + GAME

Verderop in dit nummer kun je lezen of Kane & Lynch: Dead Men daadwerkelijk die vette game is geworden waar we op hoopten. Vet is sowieso het prijzenpakket dat uitgever Atoll Soft voor jullie samenstelde.
Alle prijswinnaars scoren namelijk niet alleen de K&L game maar ook een toffe Kevlar trui, die zo sterk is dat ie je zelfs beschermt tegen messteken. Het is uitdrukkelijk niet de bedoeling dat je dit ook gaat uitproberen, maar altijd goed om te weten als je bijvoorbeeld in Amsterdam op school zit.

WAT MOET JE DOEN OM DIE TRUI EN GAME TE SCOREN? SIMPEL:
stuur ons een foto van jezelf met de meest foute trui (t-shirt mag ook) die je in de kast hebt liggen om aan te geven dat je wel wat nieuws kunt gebruiken.

DE VIJF FOUTSTE TRUIEN/SHIRTS WINNEN DE K&L TRUI EN GAME!

STUUR JE (DIGITALE) FOTO NAAR:
prijsvraag@powerunlimited.nl
met als onderwerp:
KANE & LYNCH

OF EEN KIEKJE OP PAPIER NAAR:
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem.
OVV KANE & LYNCH





POWERSPY

- The Orange Box mag dan hele hoge cijfers krijgen in de pers, op Live hebben de gamers er blijkbaar weinig mee. In de top 10 meest gespeelde games op de online functie van de 360 staat Team Fortress 2 slechts op 9.
- Wie er op nummer 1 staat? Viva Piñata, natuurlijk!
- Er komt een nieuw deel uit van Silent Hill. Maker Akira Yamaoke denkt er echter niet over om het spel naar de Wii over te zetten.
- Volgens hem zijn er te weinig echte gamers in het bezit van de Wii.
- Maar beste Akira, een Wii-gun, misschien een geinige Wii-slasher en straks de Wii-plate om monsters mee te vertrappen... hoe leuk kan een zombie adventure zijn?
- Tenslotte, Brainpower en Intwine zullen samen een heuse Assassin's Creed single gaan maken. Compleet met clip die zich in de game afspeelt.
- Iets zegt de Powerspy dat je beide op Gameplay zult zien.

"Table Tennis is niet zo maar een simple balspelletje, het gaat diep, heel diep" - **Score 90 uit 100 - POWER UNLIMITED**









OUT NOW FOR Wii™

★ ROCKSTARGAMES.COM/TABLETENNIS ★



Wii



HANDEWASSER PAKT GOUD OP WCG

NEDERLAND BESTE VAN EUROPA EN NUMMER VIER VAN DE WERELD

Gamend Nederland staat weer op de kaart. En hoe! Tijdens de finale van de World Cyber Games in Seattle won Team NL maar liefst drie medailles (één keer goud en twee keer zilver).



Met de drie gewonnen medailles eindigde Nederland op de vierde plaats in het overall klassement achter grootmachten als de VS en Zuid Korea, landen waar eSports echt professioneel wordt beoefend en gamers dik geld verdienen met het spelen van computergames. Binnen Europa werd Nederland zelfs de nummer één. Waar een klein land groot in kan zijn!

GOUD!

De koning van Seattle was ongetwijfeld Handewasser. Na een nerveus begin in de voorronde (hij lag er bijna uit na een domme fout op de Nürnburgring) raakte de Nederlands kampioen PGR 3 in de knock-out fase echt op stoom en sloopte zijn tegenstanders een voor een. Hoogtepunt was de finale tegen de Amerikaanse pro-gamer Wesley 'Chompr' Cwiklo. De arrogante Amerikaan dacht het 16-jarige ventje wel even te ass whoopen, maar verloor kansloos met 2-0. Op elke track had hij een achterstand van meerdere seconden!!! Ouch! Goud voor Handewasser dus en 12.000 dollar in de pocket.

TWEE KEER ZILVER

Zilver was er voor Steffan (screen onder) die bij Need for Speed: Most Wanted iedereen achteloos versloeg op één na: zijn angstgegner, de Braziliaan Rodrigo Nunes. Steffan maakte een paar minieme missertjes terwijl de Braziliaan foutloos reed. Resultaat, twee keer een achterstand van een motorkap lengte en slechts 5000 dollar in plaats van 12 K.

De tweede zilveren medaille ging naar de Gears of War-clan quality Gaming (screen rechtsboven) die daarmee voor een primeur zorgden. Nooit eerder had een Nederlands team een medaille gewonnen bij de WCG.

Eigenlijk gold hier hetzelfde verhaal als bij Steffan. qG kickte iedereen zijn ass, op de Amerikanen na, die gewoon net ietsje beter waren. Maar ja, die gasten zijn pro en hebben bakken toernooi-ervaring.

MAATJE TE GROOT

De rest van de Oranje afvaardiging deed het ook niet slecht. Alleen Krye stelde teleur bij Dead or Alive 4 door al in de voorronde uitgeschakeld te worden. Vooral door eigen schuld omdat hij opeens van karakter ging wisselen.



De rest kwam allemaal door de voorronden heen, zelfs de Counter-Strike clan CNO, dat als eerste Nederlandse CS-team ooit in de knock-out fase terecht kwam. Daarin was Virtus-Pro (die toch een beetje cheaterig speelden) net te sterk.

Fulltime gamer Manuel 'Grubby' Schenkhuizen, een van de favorieten voor een medaille bij WarCraft III, trof het niet dat hij in zijn eerste play-off wedstrijd meteen tegen de uiteindelijke Chinese zilveren plak winnaar Xiaofeng 'Sky' Li moest aantreden. Die bleek net een maatje te groot.



WERELDTOP

vnX kwam bij FIFA 07 dankzij het niet op komen dagen van een aantal mensen (half de Caraïben kwam niet door de douane heen in de VS) gemakkelijk in de knock-outfase terecht maar verloor daar van de Oostenrijker Mario. En dat had anders kunnen lopen want vnX stond er op een gegeven moment goed voor in de eerste match.



C&C 3 speler aRRR liet zien dat hij bij de wereldtop hoort door zijn eerste match in de knock-out fase te winnen van zijn Amerikaanse opponent en pas in de kwartfinale te sneuvelen tegen de latere winnaar van het zilver.



OEFENEN

Kortom, Nederland deed het goed en werd alom geprezen. Volgend jaar doet de WCG Keulen aan en gaat er weer een flink team mee. Iedereen kan alvast gaan oefenen!

MEEDOEN AAN DE WCG IN 2008?

Check www.wcg2008.nl voor meer informatie. Rond februari zullen de nieuwe games voor 2008 bekend worden gemaakt.



METAL GEAR SOLID 4:

De vette PS3 games beginnen eindelijk binnen te druppelen, maar Steven kijkt toch vooral reikhalzend uit naar 2008 wanneer enkele héle grote namen hun opwachting gaan maken, zoals Gran Turismo 5, Final Fantasy XIII en natuurlijk Metal Gear Solid 4!

Op een beurs als de Tokyo Game Show loop je veel primeurs tegen het lijf, maar dit jaar viel ik helemaal met mijn neus in de boter.

Laat me je de volgende situatie schetsen. Het is donderdagochtend, de eerste dag van de vier dagen durende TGS 2007, en bovendien de eerste van de twee exclusieve business dagen waarop de beurs nog gesloten is voor het grote publiek.

We besluiten om de eerste dag gewoon zonder verplichtingen de beurs te verkennen, zodat we zoveel mogelijk games kunnen checken. Zo liep ik dus enthousiast iets na tienen de eerste hal in om daar meteen met de enorme Konami stand te worden geconfronteerd. En wat was er op de Konami stand te vinden? Metal Gear Solid 4, Metal Gear Solid 4 en nog eens Metal Gear Solid 4! In alle rust wandelde ik de stand op om te game te checken, met als resultaat dat ik achteraf mag opscheppen als eerste kaaskop Guns of the Patriot te hebben gespeeld. Een ervaring die ik nu mooi met jullie kan delen.

"OVER DE ACTIE EN DE SCHITTERENDE BEELDEN IN DIT VIERDE DEEL BEN IK ZEER TE SPREKEN."



NIET WEGGEBLAZEN

De verwachtingen omtrent Guns of the Patriot zijn behoorlijk hooggespannen. Ik zie deze game zelf als de Gears of War voor de PS3. Het is een game die dan ook grafisch aanzienlijk sterker is dan de launchtitels van de console in kwestie.

Naast het belang van MGS 4 voor de PS3, is er ook nog het belang van dit vierde deel voor de serie zelf. Deel één is een klassieker. Deel twee daarentegen stelde ietwat teleur en gooide de goede naam van de serie te grabbel. Deel drie was oké, maar heeft naar mijn idee toch niet de gewenste impact gehad. Het is dus aan ouwe Snake om de boel te redden.

Ik hoorde echter wel wat mensen vertellen dat ze na het spelen van de TGS demo niet waren weggeblazen. Ik denk dat het vooral belangrijk is te beseffen dat dit een game van Japanse makelij is. Bepaalde ontwikkelingen in games laten de Japanners bewust links liggen, zoals de introductie van grote open spelwerelden met veel vrijheid en realistische interactie met personages. Daar ligt de focus bij de Japanse ontwikkelaars meestal niet op. Zij maken videogames, spelletjes, en het gaat ze dan ook puur en alleen om het spelelement.



METAL GEAR ONLINE

Op de Konami stand was een aparte hoek ingericht voor Metal Gear Online, de online multiplayer game die gebruik maakt van dezelfde engine als die van MGS 4. In deze game kun je met twee teams bestaande uit zes spelers ten strijde trekken.

Het eerste dat opviel was de mogelijkheid om jouw gekozen personage van unieke skills te voorzien. Je zult jouw online held dus moeten levellen om nieuwe technieken te verkrijgen. Denk hierbij aan het beter hanteren van bepaalde soorten wapens of vrijspelen van handige gadgets, maar ook nieuwe moves die je helpen door de omgeving te navigeren. Helaas waren er op het vroege tijdstip dat ik de Konami stand bezocht nog niet heel veel mensen aanwezig (iets dat later volledig zou omslaan) dus ik belandde in een potje met in totaal acht spelers. En misschien dat we daarbij ook nog eens niet de ideale map hadden uitgekozen, want ik ben het overgrote deel van de tijd geen vijandelijke speler tegengekomen.

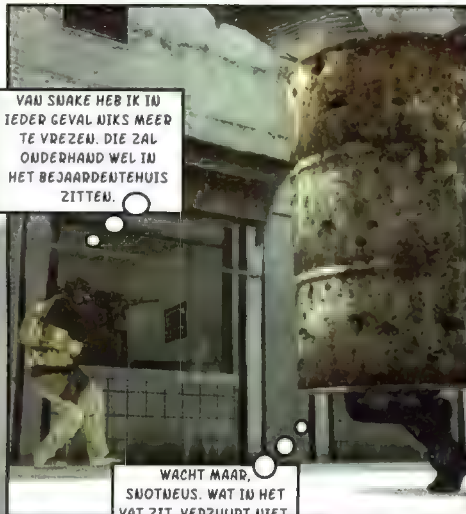


GUNS OF THE PATRIOT

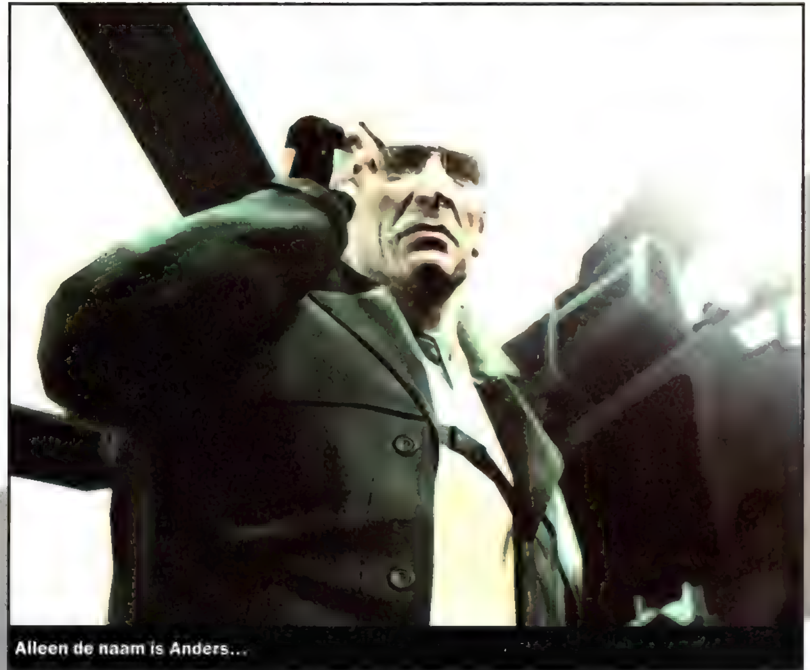


AANPASSINGEN

Het is inmiddels duidelijk dat Konami, hoewel trouw gebleven aan de bekende MGS gameplay, niet bang is geweest om enkele onderdelen van de besturing aan te passen.



Zo heb je naast de auto-aim functie ook de mogelijkheid om de camera op Snake's schouder te plaatsen, en er zo (in de stijl van Westerse shooters) op los te knallen en headshots te maken. Ook is er voor gekozen één knop toe te kennen aan interactie met voorwerpen en elementen in de omgeving, die dus context gevoelig is.


Alleen de naam is Anders...

Het schakelen tussen de verschillende posities van Snake voelt ditmaal ook minder stroef. Je hoeft niet meer eerst te hurken om te kunnen gaan liggen maar je kunt, door kort of lang op de knop te drukken, rechtstreeks de gewenste positie aannemen.

Naast het tweaken van de besturing zijn er ook nieuwe elementen aan de gameplay toegevoegd. Het weergeven van de alertheid van tegenstanders gaat ditmaal op subtielere wijze dankzij het veranderen van de muziek én een doorzichtige lijn die Snake omringt, trilt en van kleur verandert als er gevaar dreigt.

SLORDIGHEDEN

De typische Metal Gear gameplay (met de nodige vernieuwingen) spreekt mij persoonlijk nog steeds erg aan, en over de actie en de schitterende beelden in dit vierde deel ben ik zeer te spreken.

Evengoed waren er nog wel enkele technische slordigheden in de demo te vinden.

Hopelijk neemt Konami de tijd Guns of the Patriot te perfectioneren, zelfs als dat betekent dat we iets langer op deze game moeten wachten.

Toen ik eenmaal aan het knallen was liep het wel lekker. Een poging mijn melee aanval te gebruiken om iemand uit te schakelen, eindigde daarentegen in een domme dans waar zowel ik als mijn tegenstander onhandig om onze as draaiden in de hoop de ander te raken. De besturing en raakpunten van de character modellen kunnen wat betreft close combat dus nog wel wat fine-tuning gebruiken.

Wel werd tijdens het spelen duidelijk dat er genoeg leuke elementen in de levels zijn gestopt om creatief vijanden uit te schakelen, en dat de gameplay van de singleplayer mode is doorgedruppeld naar deze online variant.

Denk hierbij aan de mogelijkheid om tegenstanders te verdoven of jezelf in tonnen en dozen te verstoppen. Het grotendeels onbegrijpelijke SOP-systeem zal als een soort sonar functioneren, maar de Japanse uitleg daarover ging helaas aan mij verloren.

Ik ben momenteel vooral enthousiast over het potentieel van deze game, die (net als MGS 4 zelf) nog wel wat extra liefde nodig heeft.

LIQUID OCELOT?

Over het verhaal werd lange tijd geheimzinnig gedaan maar inmiddels is er meer bekend over de grijsharige Solid Snake.

De ouwe vent wordt weer op pad gestuurd door de welbekende Colonel Campbell, ditmaal met de taak de doodgewaande Liquid Snake te elimineren. Snake's oude aartsvijand heeft het lichaam van Revolver Ocelot overgenomen, een Metal Gear veteraan, en deze voorzien van zijn linkerarm en bewustzijn. Liquid Sna... euh, Liquid Ocelot heeft meerdere privé legers tot zijn beschikking en in de demo die ik speelde behoorden mijn vijanden tot de Praying Mantis groep die in het Midden-Oosten zijn gevestigd.

Ik heb zo'n donkerbruin vermoeden dat je straks goed zult moeten opletten tijdens de vele cut-scenes om het spoor niet bijster te raken.



VERWACHTING

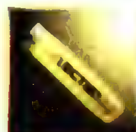
Als Kojima en zijn team de tijd nemen om nog het een en ander [illegible] met dit vierde deel.

- Schitterende graphics die de PS3 eindelijk wakker schudden.
- Geweldig character design, met name bij de stoere eindbazen.
- Er zijn nog wat bugs en technische problemen te verhelpen.

STEVEN

METAL GEAR SOLID 4:
GUNS OF THE PATRIOT
PS3
TEAM KOJIMA / KONAMI
Q1 2008

"BIJ EEN EVENTUELE OVERDOSIS IS HET VOORAL ZAAK RUSTIG TE BLIJVEN. RICHT UW GEWEER GELIJK NAAR DE GROND; U ZIET IMMERS GEEN VERSCHIL MEER TUSSEN TEAMGENOTEN EN VIJANDEN."



HAZE

+++ MAARTEN WAARSCHUWT IEDEREEN!

Eigenwijs, nieuwsgierig, dom en onvoorzichtig als Maarten is, heeft ie al menig pilletje geslikt en snuifje genomen, maar na z'n eerste kennismaking met de nectar uit Haze kwam zelfs hij met een angstige blik de redactie binnenstormen. "Dat nectar is gevaarlijk spul, jongens! Lees in godsnaam de bijsluiter!"

ALGEMENE INFORMATIE VOOR U DE NECTAR GEBRUIKT

Het gebruik van het met zorg bereide nectar heeft een fantastische werking op uw zintuigen. Niet alleen kunt u naderend gevaar veel beter zien, het geeft u ook een overwinningsgevoel waardoor u de hele wereld aan denkt te kunnen, ook voelt u uw hart nog harder tekeer gaan.
Nectar geeft u het gevoel dat u leeft! De goden uit de Griekse mythologie gebruikten het al als onsterfelijkheidsdrank! Wat wil een Mantel Trooper anno 2048 nog meer?



LET OP!

De in deze bijsluiter als nectar aangeduide stof is uitsluitend bedoeld voor Mantel Troopers. Hoewel nectar een positieve werking heeft op uw lichaam en geest, zijn er een aantal punten die u als Mantel soldaat in ogenschouw dient te nemen.

OVERDOSIS

Hoe voorkom ik een overdosis?
Zorg er ten eerste voor dat u niet geraakt wordt in de rug alwaar de nectartoevoer zich herbergt.
Probeer verder de nectar te doseren. Dien het regelmatig toe, maar zorg ervoor dat u de nectarbalk niet boven driekwart vult.

Wat moet ik doen bij een overdosis?
Bij een eventuele overdosis is het vooral zaak rustig te blijven. Richt uw geweer gelijk naar de grond; u ziet immers geen verschil meer tussen teamgenoten en vijanden.

Hoe herken ik mensen met een overdosis?
Troopers die een overdosis hebben, zijn rood gekleurd in plaats van geel.

Wat moet ik doen als ik leden met een overdosis zie?
Blijf zo ver mogelijk uit de buurt van medestrijders met een overdosis. Ze kunnen in het wilde weg schieten, zijn onvoorspelbaar en niet voor rede vatbaar. Wacht enige tijd tot het geavanceerde nectarsysteem zichzelf herstelt en de soldaat weer bij z'n positieven komt.

BIJWERKINGEN

Wat zijn de bijwerkingen van nectar?
Uw gezichtsveld kan minder scherp worden. U kunt last krijgen van hartkloppingen. Ook kunt u hinder ondervinden van een lichte vorm van migraine. Andere bijwerkingen zijn nog niet waargenomen.
Mochten andere dan bovengenoemde bijwerkingen zich voordoen, neemt u dan contact op met een Mantel arts.

ALLERGIEËN

Wanneer mag ik nectar niet gebruiken?
Het natuurproduct nectar is een suikerrijke (glucose, fructose en sacharose) vloeistof die door planten wordt geproduceerd. Indien u een allergie voor één van genoemde ingrediënten heeft, wordt u ten zeerste afgeraden nectar te gebruiken.

WAARSCHUWING

Kleven er nog meer gevaren aan nectar gebruik?
Hoewel vijanden niet over nectar beschikken, kunnen zij het wel verkrijgen via gedode Mantel Troopers. Ze smeren hun granaten in met de gele vloeistof. Mocht een dergelijke granaat ontploffen dan kan de nectar walm Mantel strijders bedwelmen.

NECTAR IS UITVOERIG GETEST EN UITSLUITEND BEDOELD VOOR MANTEL TROOPERS. BIJ HET TESTEN VAN NECTAR ZIJN GEEN DIEREN GEBRUIKT.





DE BIJSLUITER

De bijsluiter op deze pagina is geen overbodige luxe. Na het spelen van de demo kwam ik tot de conclusie dat nectar een grotere rol in de game speelt dan ik aanvankelijk dacht.
Het tropenlevel deed me aan FarCry denken, het rijden met een buggy door een legerbasis aan Halo 3 en het aanvallen in een Zuid-Amerikaanse setting aan Counterstrike.
Grafisch oogde de game nog wat korrelig. De textures waren zeker niet fijn uitgewerkt, maar de beleving van dat hele nectar gebeuren, maakt mij toch benieuwd naar de review versie. Kom maar op met dat spul!

VERSLAG VAN EEN OVERDOSIS

Waarnemingsverslag van Mantel Trooper Shane Carpenter na een overdosis.
"Help! Ik weet niet wat ik moet doen! Ik sta midden in een tropisch woud, en ik heb veel te veel van dat spul genomen... Dat goedje heeft controle over me gekregen! Het daglicht is ineens tien keer feller dan normaal! Hoort de grond hier alle kleuren van de regenboog te hebben? Het lijkt wel alsof ik in een LSD trip zit.
En is die schim een boom of een mens? Moet ik schieten? Fuck! Zo meteen is het m'n maatje! Help!
En wat is dat gebonk in mijn keel? Mijn hartslag? Hé, het wordt minder... Tering, ik dacht dat ik ging ontploffen, man!"

VERWACHTING

M'n aanvankelijke enthousiasme is nog aanwezig maar dan moet er echt een review code komen die me helemaal wegblaast. De korte demo die ik speelde, was daarvoor nog te mager.

+ Dat hele gedoe met die nectar is volledig nieuw.
+ Coöp mode werkt als een tierelier en is pure fun!
- Grafisch nog niet overtuigend.
- Speelt de nectar niet een te grote rol en hoe lang blijft het leuk?


MAARTEN

HAZE
PLAYSTATION 3
FREE RADICAL / UBISOFT
NOVEMBER 2007

NINJA GAIDEN II

Team Ninja is er van uitgegaan dat jullie je gaming skills goed hebben bijgehouden de laatste tijd, want opper-ninja Hayabusa nodigt je wederom uit voor een bijzonder pittig avontuur, ditmaal op de Xbox 360.

STEVEN HOUDT VAN PITTIG

Zoals je in mijn uitgebreide Tokyo Game Show verslag op PU.nl hebt kunnen lezen, waren er veel vette games op deze beurs te vinden. Maar dat mijn gedachten werden beheerst door de mogelijkheid om Ninja Gaiden II te checken, lijkt mij duidelijk.
Op de Tecmo stand trof ik echter alleen Ninja Gaiden: Dragon Sword aan, een hele leuke variant van de actieserie op de Nintendo DS. Gelukkig werd mijn honger naar next-gen ninja actie gestild op de Microsoft stand waar ik een aparte Ninja Gaiden II sectie aantrof. Er is een goede reden dat deze game juist hier zo groots aanwezig was, want ondanks toppers als The Last Remnant en Infinite Undiscovery (Square Enix) is Ninja Gaiden II dé titel die het Japanse publiek moet gaan veroveren.

BIKKELHARD EN BIKKELVET

Aan de basis van de gameplay is niets veranderd maar dat kan ik Team Ninja ook niet kwalijk nemen. Al met het vorige deel is de gameplay van de klassieke actie naar de 21e eeuw getild, en je kunt niet met ieder avontuur het wiel opnieuw uitvinden. Het draait dan ook allemaal nog steeds om de razendsnelle actie waarbij je vele combo's en magische technieken feilloos moet uitvoeren. Iedere vijand vraagt om een eigen aanpak en je kunt geen seconde je concentratie verliezen.
Toch ontbreekt het in Ninja Gaiden II niet aan nieuwe elementen. Zo heb ik in de demo alléén maar nieuwe wapens gezien, dus de ervaring zal zeker vers aanvoelen.
Een grote zeis maakte met grove bewegingen de vijanden letterlijk een kopje kleiner, twee zwaarden leverden razendsnel hakwerk op, en de klauwen bevestigd aan handen en voeten werden gebruikt om alles op het pad van Hayabusa kapot te scheuren. Het bloed dat op de wapens achterbleef werd na een gevecht vakkundig afgeveegd. Bikkelharde en bikkelvette actie dus.

"DIT GAAT KOMEND JAAR EEN VAN DE GROTE KLAPPERS OP DE XBOX 360 WORDEN."


Het lijkt wel of ze willen gaan drinken! Zelden zulke bloeddorstige gasten gezien.

NIET VOOR DE KLEINTJES!

Het eerste deel van Ninja Gaiden sinds de wederopstanding van de serie was al redelijk omstreden. Dankzij het nodige gezeik werd de Europese versie zelfs gecensureerd. De rondvliegende hoofden uit de Japanse en Amerikaanse versie werden bij ons verstopt en ook het bloed was van een minder realistische kleur voorzien.
Hopelijk zal Ninja Gaiden II meer artistieke vrijheid kennen, hoewel ik dat gezien de brute actie betwijfel. Ik moest zelfs mijn paspoort laten zien om toegang te krijgen tot de Ninja Gaiden II ruimte, zodat het ijverige personeel er zeker van was dat de beelden geen teer kinderzieltje zouden bevuilen.
Ach, het zijn maar rondvliegende ledematen. Een heleboel rondvliegende ledematen. En bloed. Een heleboel bloed.



VISUEEL SPEKTAKEL

Ninja Gaiden op de Xbox werd niet alleen gekenmerkt door de pittige gameplay, ook grafisch was het een opvallend sterke game. Het is dan ook geen verrassing dat Team Ninja de wereld van Hayabusa op de 360 middels een waar visueel spektakel tot leven brengt.
De level-select optie verraadde een reeks locaties die je zult bezoeken, waaronder Aqua Capital, Tokyo, Dragon Castle (yum!), New York en Niflheim. De demo leidde echter naar een kleurrijk kustdorpje, dat al snel geen geschikte vakantiebestemming bleek vanwege de vele vijanden die het op Hayabusa hadden voorzien.


Hayabusa doet een zeismologisch onderzoek.

VERWACHTING

Maak je borst maar nat, want Ninja Gaiden II is van plan je weer te laten zweten volgend jaar. Persoonlijk verklaar ik je nu alvast voor gek als je deze uitdaging niet aangaat: dit gaat komend jaar namelijk een van de grote klappers op de Xbox 360 worden.

- \+ Grafisch om op te vreten.
- \+ Bikkelharde actie met uitdagende en diepgaande gameplay.
- \+ Aanzienlijk meer speeluren dan het gemiddelde actiespel.
- − Zeikende gamers die het spel te moeilijk vinden. Boohoo!


STEVEN

NINJA GAIDEN II
XBOX 360
TEAM NINJA / MICROSOFT
2008

JEANNE D'ARC

Jeroen houdt van mythen en sagen uit de oudheid, maar ook middeleeuwse vertellingen vindt hij niet te versmaden. Het verhaal rond Jeanne d'Arc is in dat opzicht een klassieker.



JEROEN GENIET VAN "GESCHIEDENISLES"



Het verhaal van Jeanne d'Arc is er eentje om in te lijsten natuurlijk: een 17-jarig Frans meisje dat de Engelsen verslaat.
Het speelde zich allemaal af in de 15e eeuw ten tijde van de honderdjarige oorlog. God sprak tot Jeanne en vertelde haar dat zij Frankrijk moest verlossen van de Engelsen. Daarop bezocht zij de kroonprins (Dauphin), om samen met hem het beleg van de Engelsen op de stad Orléans te breken.
Jeanne wist met haar zelfvertrouwen en enthousiasme de gedemoraliseerde Fransen tot de overwinning te leiden.



Hoelahoepen kent een lange historie.

Uiteindelijk werd de Dauphin tot keizer gekroond, maar Jeanne werd gevangen genomen door de Engelsen om uiteindelijk op de brandstapel te eindigen...
Althans zo vertelt de geschiedenis. Op de PSP loopt het allemaal een tikkie anders.

MONSTERS

Level 5 (bekend van Dragon Quest en Rogue Galaxy) volgt de verhalen over de Franse volksheldin slechts summier en voegt er de nodige nieuwe ingrediënten aan toe. Zo worden de Engelsen bijgestaan door demonen, in de vorm van bewapende hagedissen, vossen en zwijnen, wordt de Engelse koning Henry VI afgeschilderd als een gestoord en door de duivel bezeten kind, en kan Jeanne dankzij een magische armband transformeren in een krijger met haast goddelijke krachten.
Het is dus duidelijk dat deze gedigitaliseerde versie van het Jeanne d'Arc verhaal aangevuld is met de nodige fantasie.

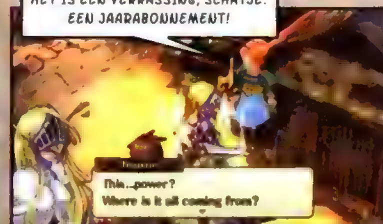


"DE ENGELSEN WORDEN BIJGESTAAN DOOR DEMONEN, IN DE VORM VAN BEWAPENDE HAGEDISSEN, VOSSEN EN ZWIJNEN."

TACTISCH

Wie verwacht dat Jeanne d'Arc een genadeloos hack and slash avontuur is, komt bedrogen uit.
Level 5 heeft een heerlijke, kleurrijke, tactische RPG gecreëerd, waarin je om beurten een aantal zetten doet en handelingen uitvoert, onder het genot van rustgevende minstreel muziek.
De gevechten worden daarnaast ook nog eens afgewisseld met schitterende animaties die helemaal in stijl zijn met het avontuur.
Verder oogt Jeanne d'Arc als een standaard tactisch rollenspel, waarbij je volgelingen allemaal bepaalde eigenschappen hebben. Zo kunnen krachtige bijl hanterende soldaten geen grote afstanden overbruggen, terwijl de lichtvoetige dief dat weer wel kan.





Echter, onder dit op het eerste gezicht standaard rollenspel, schuilt een diepere laag, waar ik nog niet helemaal de vinger op heb kunnen leggen.
Ik heb iets meegekregen over transformaties van Jeanne en een zogenaamd Spirit systeem, dat alles te maken heeft met de vaardigheden van je metgezellen en tijdens de gevechten fungeert als een soort steen-papier-schaar-systeem.
Al met al ben ik inmiddels reuze benieuwd geworden hoe dit alles uiteindelijk zal gaan uitpakken, en verheug ik me op een hele plezierige geschiedenisles.

MYTHEN

Historische gebeurtenissen spelen vaak een rol in videogames; denk aan RTS games als Total War of veel WO II shooters.
In dat kader gaat Ubisoft binnenkort Beowulf uitbrengen, een game met de Scandinavische mythen en sagen als inspiratiebron (zie screen).
Het verhaal over Jeanne d'Arc is echter geen mythe, maar (deels) gebaseerd op ware feiten. Persoonlijk hou ik wel van games die zich beroepen op dergelijke historische gebeurtenissen. Dus kom maar op met een videogame rond bijvoorbeeld Erik Hazelhoff Roelfzema, ook wel de soldaat van Oranje genoemd.



VERWACHTING

Jeanne d'Arc heeft alles in zich om uit te groeien tot een geweldige RPG voor de PSP.

- \+ Tactische en spannende gevechten.
- \+ Animaties en gameplay vullen elkaar schitterend aan.
- − Misschien te standaard.
- − Komt wellicht net na die andere tactische RPG, Final Fantasy genaamd.



JEROEN

JEANNE D'ARC
PSP
LEVEL 5 / SCEE
NNB

REVIEWS

GAMEPLAY

Op het moment dat ik dit schrijf, is de Gameplay nog een paar weken van ons verwijderd. Een een week of drie slechts, en je wilt niet weten wat er allemaal nog geregeld moet worden. Muriëlle is al dagen in de stress, J.J. heeft nergens anders meer tijd voor, en iedereen wordt platgebeld door allerlei instanties en media die de laatste info willen.
Ach, zo gaat het ieder jaar. En ieder jaar komt het weer helemaal goed, vooral dankzij diezelfde J.J. en Muriëlle.
De redactieruimte ligt vol hospitaaltenten (het thema van de PU-stand is gameverslaving), ik kreeg net een injectiespuit-pen op m'n bureau gedropt en er kwamen gisteren een paar super lekkere chicks langs om hun hotte verpleegsters outfitjes te passen.
Zeker weten, de Gameplay wordt weer tof dit jaar, met een PU stand die groter is dan ooit (oeps, ik hoor op dit moment dat Muriëlle de stand nog helemaal met Marije, onze vormgeefster, moet gaan ontwerpen).
Enfin, het komt allemaal goed, toch? Net als met deze PU, want die is ook nog lang niet af, terwijl dat toch echt wel het geval had moeten zijn. Nou, misschien dat je deze PU leest, terwijl je in de trein naar de Gameplay zit. En dan hoop ik oprecht dat jullie aan beide evenveel plezier beleven.



TIJD

Waar haal ik de tijd vandaan? Misschien moet ik mezelf niet zo voor de gek houden en niet alles willen spelen. Misschien moet ik me gewoon focussen op een paar games. Gewoon een paar titeltjes en die dan helemaal uitspelen. En misschien moet ik mijn speelsessies wel uitsmeren over het jaar. Niet uitgerekend in deze periode alle Gold Award games willen spelen, maar gewoon Assassin's Creed of The Orange Box ergens volgend jaar oppikken.
Maar het rare is, hoe vaker ik dat tegen mezelf zeg, hoe stommer het klinkt. Het zorgt er alleen maar voor dat ik die titels allemaal liever nu speel dan over een half jaar. Want, zo weet ik, over een half jaar is er weer een sloot aan games die ik moet checken. Dus mijn vraag: 'waar haal ik de tijd vandaan?', is niet zo heel gek denk ik.
Ik neem aan dat jullie lezers met hetzelfde probleem zitten. Dat jullie ook niet weten waar je de tijd vandaan moet halen.
Doe dan toch maar wat ik ook probeer. Gewoon wat titels vooruitschuiven. Een To Do lijstje maken en dan langzaamaan alles afwerken (voor zover je budget het toelaat, natuurlijk). Of je spijbelt gewoon van school, dat kan ook. Maar die laatste tip heb je dan niet van mij, afgesproken?



- ASSASSIN'S CREED 
- KANE AND LYNCH
- CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
- MASS EFFECT 
- THE WITCHER
- MARIO & SONIC OP DE OLYMPISCHE SPELEN
- NBA 2K8
- RATCHET AND CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION
- CALL OF DUTY 4: MODERN COMBAT 
- NEED FOR SPEED PROSTREET
- HELLGATE: LONDON 
- SIM CITY SOCIETIES
- THE ORANGE BOX 
- NARUTO: RISE OF A NINJA
- TIMESHIFT
- CONAN
- MYSIMS
- PURSUIT FORCE : EXTREME JUSTICE
- NHL 2K8
- DEWY'S ADVENTURE
- DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER
- EYE OF JUDGEMENT
- SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE
- WIPEOUT PULSE
- STAR WARS: BATTLEFRONT
- THE SIMPSONS GAME

TOPSCORE



ASSASSIN'S CREED

"DE TORENHOGE VERWACHTINGEN ZIJN NIET ALLEEN INGELOST MAAR ZELFS OVERTROFFEN"

MEEST TWIJFELACHTIGE GAME



EYE OF JUDGEMNT

"EYE OF JUDGEMNT IS MEER EEN KAARTSPEL DAN EEN VIDEOGAME."

MEEST CLICHÉMATIGE GAME

THE SIMPSONS GAME

"THE SIMPSONS GAME STAPELT CLICHE OP CLICHE EN MANOEUVREERT ZICH DAARDOOR IN HET HOKJE MIDDELMATIGE GAMES."



VERMOEIENDSTE GAME



MARIO AND SONIC OP DE OLYMPISCHE SPELEN

"SNELHEID MAKEN DOOR DE AFSTANDSBEDIENING EN NUNCHUK ZO SNEL MOGELIJK OP EN NEER TE ZWIEPEN."

NATSTE GAME

DEWY'S ADVENTURE

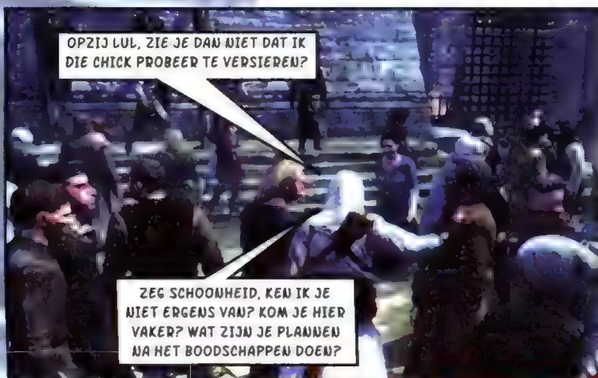
"DAN KUN JE WEL EEN WATERDRUPPEL ZIJN, DAT BETEKENT NOG NIET DAT JE NIET LEKKER HOEFT TE GLIJDEN."



ASSASSIN'S

Jan z'n verwachtingen rond Assassin's Creed waren vooraf hoger gespannen dan ooit bij een game. Wanneer die verwachtingen uiteindelijk dan nog eens overtroffen worden, hebben we met iets heel speciaals te maken. Jan, die deze game al sinds de E3 van 2006 op de voet volgt, moest wegens acute ademloosheid zelfs even aan het zuurstof.

Ik zag ooit een soldatenfilm in een Amerikaanse bioscoop waarin een officier werd gedegradeerd. Een generaal trok met één felle ruk de strepen van het uniform van de officier af. De rest van de manschappen schrok zich lam en ook in de zaal ging een schok door het publiek. Degradatie. Het is voor een officier het ergste wat hem kan overkomen.



CREDO

Altaïr, de mysterieuze hoofdpersoon uit Assassin's Creed (AC) wordt in het begin van de game ook gedegradeerd. We schrijven het jaar 1191, ten tijde van de derde Kruistochten.
Altaïr is een meester Assassin maar hij is arrogant geworden. Zo vol van zichzelf zelfs dat hij de drie peilers van de geheime Orde heeft verloochend:
- Dood nooit onschuldigen
- Wees discreet
- Breng het geheime genootschap nooit en te nimmer in gevaar.

Altaïr heeft de drie peilers genegeerd en wordt daarvoor gestraft. Hij begint weer onder aan de ladder en zal zich opnieuw moeten bewijzen. Hoe? Door negen kopstukken om te brengen die de stabiliteit van het koninkrijk bedreigen.

Naast deze boeiende verhaallijn vol intriges en plottwisten, is er natuurlijk nog de veelbesproken sciencefiction touch die door de game heen loopt. En ik kan je zeggen, deze is briljant geïntegreerd in het overall verhaal. Ik ga niets verklappen, maar speel de game en je weet binnen een half uur hoe het zit. Nou ja, een beetje dan... hè,hè,hè.

TRANEN VAN GELUK

Ik heb in mijn coverview vorige maand eigenlijk al alles verteld wat je over deze game moet weten. Wat ik echter nog niet heb verteld, is dat het spel alle verwachtingen nog eens overtreft. Het koninkrijk van AC is zó enorm groot, dat je wanneer je vanuit de bergen aan komt rijden op je paard - je kunt (free roaming op je ros) overal naar toe - en Damascus voor het eerst ziet opdoemen, je een traantje zult wegpinken van geluk. Dit is zo onwaarschijnlijk mooi en knap gedaan. De game maakte tegelijkertijd verbazing, bewondering en nederigheid in me los.

TOVENARIJ

Het spel grossiert in details en alles maar dan ook alles in deze game is mooi. Niet alleen grafisch mooi, maar het hele spel als geheel is van een niveau dat ik nog nooit eerder ben tegengekomen. Als je kijkt wat Ubisoft uit de Xbox 360 heeft gehaald en je zet dat af

> "DE GAME MAAKTE TEGELIJKERTIJD VERBAZING, BEWONDERING EN NEDERIGHEID IN ME LOS."


Het spelletje 'levensgroot Mikado' bleek niet geheel zonder risico's.

ALTAIR'S TRUCENDOOS

Altaïr is nu al een icoon, net als Kratos (God of War) of Nariko (Heavenly Sword) dat is. Altaïr heeft dan ook heel wat indrukwekkende moves in de mouwen van zijn pij verscholen zitten. Mijn persoonlijke favorieten zet ik voor je op een rij...
5. Vechten met een kort zwaard, de aanval van de vijand counteren en vervolgens de dolk in het voorhoofd van je tegenstander planten.
4. Vliegensvlug een dolk richting boogschutter werpen, nog voor hij je gezien heeft.
3. Je van heel hoog laten vallen en dan net op tijd de grijpknop indrukken.
2. Een kill met de Assassin's Blade: als een bloeddorstige poema bespring je je slachtoffer.
Maar de allermooiste bezigheid in het spel is toch wel...
1. Een toren of kathedraal beklimmen tot het hoogste punt, je map synchroniseren en vervolgens genieten van het adembenemende uitzicht. Gevolgd door de waanzinnige Leap of Faith, als een schoonspringer die van de hoogste duikplank afspringt en voor Olympisch goud gaat.

KIJK, HARRY PROBEERT DE LEAP OF FAITH.
HÉ NIET DUWEN! WE KOMEN ALLEMAAL AAN DE BEURT!

VLAGGETJESDAG

De verzamelaar kan zijn lol op in AC. Er valt namelijk van alles en nog wat te vergaren, en op een of andere manier werkt dit enorm verslavend.
De grootste verzamelwoede voel je bij het zoeken naar de diverse vlaggen die overal in en rondom het koninkrijk verdekt staan opgesteld. Zo zijn er twintig vlaggen verstopt rond het fort van de Assassijnen, maar zijn er honderd King Richard vlaggetjes verscholen in het koninkrijk dat de verschillende steden met elkaar verbindt. En je wilt natuurlijk weten wat voor extraatje je krijgt

CREED

JAN SPEELT DE GAME VAN HET JAAR!



tegen andere huidige 360 games… onwaarschijnlijk.
De animaties van Altaïr, de manier waarop hij overal op en tegenaan loopt; zo fraai heb ik 't nog niet eerder gezien. Sta stil bij de bazaar of op stadpleintjes en hoor de bevolking historisch accurate verhalen vertellen over Saladin of de kruistochten van King Richard. Kijk naar de kleding, de wapens, de gebouwen, de verschillende religies die op gespannen voet met elkaar leven, de motiefjes van de minaretten… alles maar dan ook alles klopt.
Een heel enkel keertje doet een guard iets geks of flikkert er een grafische glitch door het beeld; maar dat is te verwaarlozen in relatie tot de grootse, diepe, veelzijdige gameplay die de magiërs van Ubisoft uit de hoge hoed hebben getoverd.

DIT IS ALLES

De belangrijkste pre van deze game is dat het een universum neerzet waaruit je nooit meer weg wilt. Dat je een held speelt die je altijd al had willen zijn. Dat je dingen doet, die nog nooit eerder in een game konden. Dat het rennen over daken en het beklimmen van die fabelachtig mooie gebouwen nooit gaat vervelen. Dat je zo graag in de belachelijk knap nagebouwde steden als Jeruzalem, Acre en Damascus ronddwaalt en steeds weer nieuwe dingen ontdekt. Dat je… ach, weet je, Assassin's Creed is gewoon de game die ik altijd al eens hoopte te kunnen spelen!



Het zou Altair geen tweede keer gebeuren dat ie met z'n schoen vast bleef zitten in iemands bilspleet en zo bijna mee de diepte in werd gesleurd.



INTUÏTIE

De controles in AC zijn top: zowel het vechten als de fee running/wall climbing moves van Altair gaan heel intuïtief maar zien er wel spectaculair uit. Zelfs de grootste eikel die in platformgames voortdurend in ravijnen lazert of van richels valt, zal hier vlotjes mee uit de voeten kunnen. Gewoon de actieve houding aannemen (rechter trigger indrukken) en met je pookje stuur je Altair overal op en overheen.

VRIJHEID BLIJHEID

AC kent nauwelijks laadtijden, alleen als je van het ene grote gebied naar het andere gaat, of vlak bij een stad komt, moet je misschien vijf à tien seconden wachten. That's it.
Voor de rest is het vrijheid en kun je gaan en staan waar je wilt. De enige restrictie in de stad is dat je wel een paar hints en stukken informatie moet verzamelen alvorens je je doelwit kunt vermoorden.
Hoe en wanneer je vervolgens je vijand opzoekt, is geheel aan jou. Maar ik weet zeker dat menig speler, net als ik, dat belangrijke moment steeds maar weer uit zal stellen, omdat je uren aan het klimmen en klauteren bent, of aan het rondstruinen door de steegjes, tuinen en straten… gewoon omdat het zo leuk is, en je zo aangenaam verdwaalt in de pracht en praal van de levendige steden.



als je erin slaagt om alle honderd vlaggen te vinden. Kom je in Damascus dan kun je weer Saracenen vlaggen verzamelen.
Ik betrapte me er tijdens missies iedere keer op, toch weer even een ommetje te maken over een dak of bergpad, om te kijken of er niet nog ergens een oplichtend vlaggetje stond te wapperen.

HALEN ALS

- Je de game van het jaar wilt spelen
- Je de toekomst van gamen wilt ervaren
- Je het cijfer eigenlijk nog te laag vindt.

ASSASSIN'S CREED



CONCLUSIE

Assassin's Creed is wat mij betreft absoluut de game van het jaar. Er is door Ubisoft een nieuwe standaard gezet qua volwassen action-adventures; een standaard waar toekomstige games nog heel lang niet aan zullen kunnen tippen. De torenhoge verwachtingen zijn niet alleen ingelost maar zelfs overtroffen.



JAN

SCORE 99

Ik heb geen idee hoeveel tijd ik aan deze briljante game heb besteed, maar iedere minuut voelde als een godsgeschenk. Het verzamelelement en de optionele missies houden je nog lang bezig.

ASSASSIN'S CREED
XBOX 360 / PC / PS3
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

18+



VOOR NIEUWE

NEEM NU EEN JAARABONNEMENT OP



POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

EN KIES JOUW CADEAU!

KEUZE 1, 2 OF 3



1

12 X PU + ASSASSIN'S CREED

(XBOX360, PS3)

VOOR MAAR € 66,40



VIG CARD

EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!

MELD JE AAN VIA WWW.PU.NL/ABONNEREN, VUL

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02/556.41.40, mail naar

KANE & LYNCH

Omdat Jan-Johan als enige op de redactie een dubbele naam bezit, mocht hij Kane & Lynch spelen. Logisch toch? Hoe wil je anders die heerlijke coöp mode reviewen?

ALS JE NOG ÉÉN KEER EEN LIEDJE VAN KANE ZINGT, LYNCH IK JE!

I WILL KEEP MY HEAD DOWN

Het lijkt een trend te worden, en misschien hebben we het wel over een nieuw subgenre: de coöp. Halo 3 is hot dankzij de coöp, Be a Pro van FIFA 08 is een uitgebreide variant van coöp, Army of Two draait zelfs helemaal om de coöp en in Kane & Lynch kun je ook met z'n tweeën aan de bak.

Er is echter één groot verschil: waar je bij de meeste games te maken hebt met partners die je helpen, speel je hier met een gast die de boel bewust flink opfokt. En dat pakt op bepaalde momenten briljant uit en soms ook weer niet...

GEDIS

Ik ben een groot fan van de mannen van Io Interactive. Misschien niet zo zeer om hun gameplay (Hitman was bijvoorbeeld ietwat te stealthy voor mij), maar meer om de setting, vibe en humor die ze doorgaans in hun games stoppen.

Met Kane & Lynch gaan ze nog een stapje verder. Hier speel je echt met twee sick fucks, twee totaal verknipte gasten, echte anti-helden, die ook nog eens tegen hun wil met elkaar opgescheept worden. Oké, dat gegeven is niet helemaal nieuw, maar deze gasten balen echt van elkaar en steken dat ook niet onder stoelen of banken. Bereid je dan ook maar voor op een flinke dosis heerlijk gedis!

Kane moet een smerige klus opknappen voor de maffia omdat ze anders zijn vrouw en dochter omleggen. Lynch wordt door de maffia ingezet om Kane tijdens deze klus in de gaten te houden.



De klus (ik ga niks verraden) is op zichzelf al erg zwaar, maar het wordt nog een stuk lastiger omdat Lynch aan de kalmeringsmiddelen zit. Neemt hij zijn pillen niet op tijd, dan gaat ie helemaal door het lint. En ik kan je nu al verklappen: die pillen zijn regelmatig op.

ZIEK

Je zou K&L een zieke game kunnen noemen. Het geweld is keihard (in de eerste scène slaat Lynch een agent de schedel in met de kolf van z'n shotgun), de conversaties grof (per minuut een fuck of twaalf) en Lynch is een ongeleid projectiel. Zo knalt hij bij een bankoverval rustig alle gijzelaars overhoop, terwijl hij

"WAT VERHAAL, SETTING VIBE, SETTING EN ACTIE BETREFT, KAN IK DEZE GAME IEDEREEN AANRADEN, MAAR DE SLORDIGHEDEN ZIJN MEER DAN STOREND."



KRIJG DE T.... MET DIE K.. GAME VAN JE

Frustratie. Onduidelijkheid. Vreemde voorvallen: Kane & Lynch zit er vol mee. Een goed voorbeeld is een scène waarin je een vrachtwagenchauffeur moet uitschakelen die over je dochter dreigt heen te rijden.

SETTING: *Testhok*

AANWEZIG: *J.J., Jeroen, Maarten en de Powerweb-redactie.*

Ik kom ruim een uur lang niet langs die vrachtwagen. Keer op keer laat ik Kane zijn magazijn leegknallen op het raam, maar het wil niet barsten. En dus plet de truck constant mijn dochter.

Uit ervaring weet ik dat je soms iets moet triggeren om de oplossing in dit soort eindbaasgevechten te kunnen vinden, maar wat ik ook doe, mijn dochter wordt iedere keer weer appelmoes, en mijn koffiemok vliegt door het testhok.

Ook Freek en Wouter lukt het niet; mijn dochter blijft een plakkaatje, terwijl die vrachtwagen ook over Kane heenrijdt maar dat deert hem niet. Duh! We proberen het vervolgens coöp, maar dat maakt de boel alleen nog maar ingewikkelder doordat dan ook nog mannetjes op je afstormen. Als zelfs Jeroen, die van ons allen het meeste geduld heeft, er niet uitkomt, en ik echt dreig iets waardevols te gaan slopen, zegt Niels dat het genoeg is en we naar huis moeten.

De volgende dag probeert Jeroen het nog een uur, en net als hij het definitief op wil geven, lukt het hem. En wat blijkt, je moet niet links van de vrachtwagen gaan staan, wat logisch is vanuit de setting, maar rechts. Opeens rijdt de truck over je dochter heen zonder dat er iets gebeurt... Tja...

DEAD MEN




Sensation White is het in ieder geval niet.

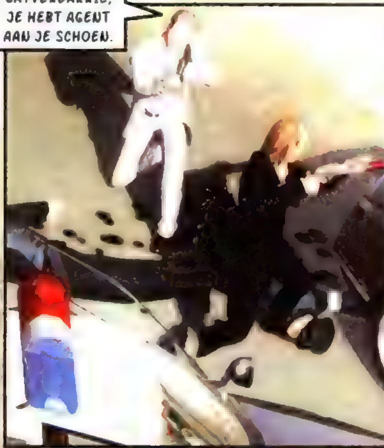
alleen maar op ze moest letten. Maar ja, hij werd een beetje onrustig in de kop.
Io Interactive dwingt de speler ook regelmatig flink over de schreef te gaan. Zo zit er een voor mij echt legendarisch level in het spel waarin je in een volle disco de dochter van de eigenaar moet ontvoeren. Helaas word je snel gesnapt en raak je verzeild in een shootout op de dansvloer. En om de bad guys te bereiken, zul je ook een zooi bezoekers moeten omleggen. Daarna moet je die chick ook nog eens vol voor haar bek rammen. Ziek? Ja! Leuk? Hell yeah!

FOUTEN

K&L kent dus een fantastisch verhaal, gameplay die me goed ligt (third-person shooter waarbij je de teammaten een beetje kan aansturen) en een lekkere harde Amerikaanse vibe vol gevangenen, maffia en cops.

Maar toch moet ik m'n recensie wat minder enthousiast afsluiten. Er zitten namelijk nogal wat slordige fouten in de game. Het voelt niet af. De A.I. klopt soms niet, je partner loopt vaak onbedoeld voor je gezicht langs, 'puzzels' (hoe pak je een bepaalde actie aan) verlopen af en toe hoogst onlogisch, etc. Ik ben hier echt goed ziek van.





De game waarvan ik had gehoopt dat ie stilletjes de krakers van deze maand zou verslaan, geeft me een dubbel gevoel.
Wat verhaal, vibe, setting en actie betreft, kan ik deze game iedereen aanraden, maar de slordigheden zijn meer dan storend.
Ik zie daarom maar één oplossing, en dat is dat Eidos de ballen heeft om, net als EA met Army of Two gedaan heeft, de game uit te stellen. Geef Io Interactive nog drie maanden en ze maken van de dikke zeven minimaal een dikke acht.
Doen ze dat niet, dan ga ik de game toch spelen. Want ik geniet echt van mijn twee nieuwe helden. En die coöp, die is een must. Laat deel 2 dan maar perfect worden...

KANE AND LYNCH MULTIPLAYER

Je moet online de Fragile Alliance-mode checken. Punt! MOET! Het is hier de bedoeling met acht spelers een bank te beroven. De winnaar is diegene die het meeste geld meeneemt. Het gaat er dus om hoeveel jij als individu meesleept naar het busje waarmee je ontsnapt. Ondertussen word je wel aangevallen door de politie.
Spelers kunnen elkaar neerschieten en als je dood bent, respawn je als SWAT teamlid. Wanneer spelers elkaar neerschieten, komt er met dikke gele letters traitor boven je hoofd te staan. De rest weet dan ook wat je net hebt geflikt. Je kunt als SWAT-lid dan meteen wraak nemen.
Als je een ander neerknalt, kun je zijn buit meenemen, voor SWAT-leden staat er een extra beloning op het neerschieten van verraders. Als jij geraakt wordt, verlies je wat geld. De gameplay verandert constant. Fragile Alliance is een unieke mode waar je bijna alleen al de game voor wilt kopen.

KANE AND LYNCH COÖP


FREEK

Dat hele intro met J.J. was natuurlijk gelul. Voor een lekker potje coöp zetten we gewoon de Powerweb boys in. Wel zo makkelijk. En dus gingen Freek en een vriend aan de slag. De smile zit nog steeds op zijn Brabantse giechelbekkie gebeiteld.

Zelden was er een game geschikter voor coöperatieve gameplay dan Kane & Lynch. Als je met een vriend off- of online (online is toffer want geen splitscreen) speelt, merk je al snel dat deze game meer brengt dan 'hetzelfde verhaal, maar dan met zijn tweeën'.
Lynch heeft namelijk de neiging om compleet door te draaien, en als je dus hem speelt, moet je er op voorbereid zijn dat je beeld af en toe begint te trillen en alle burgers opeens SWAT teamleden worden... die je meteen rücksichtslos afknalt. Want hé, het zijn toch pigs.
Je maat ziet daarentegen wel dat jij op burgers schiet, niet op de SWAT. Omdat munitie niet uit de lucht komt vallen, verneukt je partner onbedoeld de hele boel. Of hij alarmeert onbedoeld de echte politie.



HALEN ALS

- Je een van de leukste verhalen ooit in een game wilt beleven.
- Je fan bent van de twisted films van Tarantino.
- Je net zo'n lelijke loser bent als Lynch.

CONCLUSIE

Wat baal ik van de domme foutjes in dit spel, want de rest is zo ongehoord vet! Jij moet zelf maar de keuze maken of je er voorbij wilt kijken. Ik heb het wel gedaan, en daar ben ik blij om.


J.J.

SCORE 78

Als je niet af en toe gruwelijk vastzit, een uur of twaalf.

KANE & LYNCH
XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC
EIDOS / ATOLL SOFT
ONLINE 2 SPELERS / COOP,
MULTIPLAYER 8
OUT NOW

18+



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES

STEVEN GEEFT ZE MET DE ZWEEP

Nadat zowel de GBA als de DS hebben bewezen in staat te zijn de gameplay van klassieke 2D franchises in leven te houden, voegt ook de PSP zich bij dit gezelschap. Na ons te hebben verwend met een remake van Ghost 'n Goblins wordt nu eveneens de Castlevania serie liefdevol omarmd door Sony's handheld.
Is dat een PSP in je broek, Steven? Of ben je gewoon blij Dracula weer te zien?

> "IK BLIJF DIT SOORT GAMEPLAY GEWOON GEWELDIG VINDEN."

In mijn ogen hebben eigenlijk alleen de bekende Nintendo helden de overstap van 2D naar 3D gameplay overleefd. Veel van mijn andere oude vrienden, zoals Sonic, Megaman, en wat mij betreft ook de Belmont familie, hebben hun draai in het moderne videogame landschap nog niet weten te vinden.
Dat is overigens geen ramp, zolang de traditionele vorm van gameplay die deze series altijd heeft gekenmerkt maar blijft voortbestaan.
En zolang handhelds als de PSP worden voorzien van old school toppers als The Dracula X Chronicles hoor je mij niet klagen.

2D GAMEPLAY EN 3D GRAPHICS

Ik blijf dit soort gameplay gewoon geweldig vinden. Een cheesy intro met oude vertrouwde muziekjes, een map met de af te leggen route voor je neus, lekker hoor.
Ik vond dit vroeger altijd al tof en kon nooit wachten weer een vers level te bereiken en met nieuwe vijanden geconfronteerd te worden.
Dat gevoel is volop aanwezig in deze sterke remake die, net zoals Ultimate Ghost 'n Goblins, traditionele 2D gameplay ondersteunt met moderne 3D graphics.

TROUW

Het verhaal draait om Richter Belmont die, zoals de traditie van hem verwacht, het kasteel van Dracula betreedt om de oude vampier een koppie kleiner te maken. Persoonlijk ben ik erg te spreken over hoe trouw Konami is gebleven aan de klassieke gameplay.

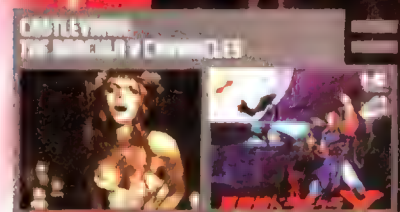
Onbekenden met de serie zullen de game waarschijnlijk een beetje stroef aan vinden voelen, maar deze besturing is juist kenmerkend voor de serie.
Het lijkt alsof Richter op zijn dooie gemakje door het kasteel wandelt. Verder kun je niet bijsturen tijdens een sprong en als je te vroeg met je zweep hebt geslagen, kan de tijd die het duurt voordat je een tweede slag kunt maken, je de das omdoen als er een vijand in de buurt is.
Het draait in Castlevania nu eenmaal om timing en het leren kennen van de aanvalspatronen van de vele soorten vijanden.
Ik miste tijdens het spelen persoonlijk wel de mogelijkheid om omhoog te slaan. Slaan en omhoog drukken op de D-Pad vuurt ditmaal namelijk jouw speciale wapen af, met klassiekers als dolk, bijl, kruis en wijwater als onderdeel van het beschikbare arsenaal. Hier raak je overigens snel genoeg aan gewend, en het zorgt er mede voor dat deze remake aanvoelt als een gloednieuw deel dat simpelweg in de oude stijl is gemaakt.





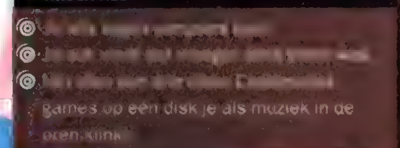
DE WREEDSTE EXTRA'S EVER!

De basis voor deze remake is Castlevania: Rondo of Blood, het tiende deel binnen de serie (Dracula X, get it?) dat destijds in Japan op de PC Engine is uitgebracht.
Het vervolg op deze geweldige game is het inmiddels legendarische Symphony of the Night voor de PlayStation. En wat doe je als je Castlevania liefhebbers echt wilt verwennen? Natuurlijk! Dan prop je deze twee games als extra's op dezelfde disk als de remake. Drie top games binnen de Castlevania serie in één bundel? Het lijkt wel Sinterklaas.



HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible] games op één disk je als muziek in de oren klinkt.



CONCLUSIE

Al kort na aanvang van het avontuur sneuvelde bij mij de ene vijand na de andere als gevolg van de rond vliegende bijlen en m'n zwiepende zweep. Heerlijk! Alsof Richter nooit met pensioen is geweest.



STEVEN

SCORE 87

[illegible]

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
PSP
KONAMI
1 SPELER
OUT NOW

16+



MASS EFFECT

Terwijl menigeen de afgelopen maand in paniek was over de overname van Mass Effect-ontwikkelaar BioWare door EA, zette Jan onverstoord zijn tanden in deze overweldigende sciencefiction actie-RPG.

JAN GAAT VOOR HET EFFECT

Ik hou van spannende verhalen: van fantasiewerelden waar ik in opgezogen word, van meeslepende plots, van personages die gaan leven. Door het spelen van fantasy games word ik hierin op mijn wenken bediend, en Mass Effect is Fantasie met de hoofdletter F.

TIKKIE HARDCORE

Mass Effect (ME) is duidelijk geïnspireerd door de sciencefiction uit de jaren '80: zowel qua beeld als (prachtige) muziek, hebben de makers een overtuigende wereld neergezet die op zichzelf staat en meeslepend is. Natuurlijk zie ik invloeden van Star Wars en Star Trek maar ME heeft meer dan een eigen smoel.

ME is, ook al zullen de makers en de uitgever beweren van niet, een tikje hardcore. In ME zul je namelijk best wat tijd doorbrengen in menuutjes. Fraai vormgegeven menuutjes daar niet van, maar toch. Ook kun je de actie in ME onderbreken om de acties van je reisgezelschap on the fly aan te passen of van wapens te wisselen.

Tegelijkertijd is ME de meest toegankelijke game van BioWare, en de mooiste! ME ziet er echt retestrak uit.

GOED / SLECHT

Zoals velen van jullie inmiddels weten, speelt conversatie een belangrijke rol in ME, net als in de Knights of the Old Republic games en Jade Empire.

Spelend als space-marshall Shepard reis je een enorm sterrenstelsel door op zoek naar info en clues over een op handen zijnde ramp die al het leven in het universum bedreigt. Dat betekent veel gesprekken met dubieuze types in schimmige barretjes, ondervragingen met schijnheilige aliens en dan weer de charmeur uithangen om je ergens naar binnen te kletsen.

Op zich is dit niet nieuw voor een BioWare game, net zoals de morele keuzen die daarbij komen kijken, alleen is er dit keer veel minder sprake van een rigide keuze tussen zwart-wit, goed of slecht.

Voor al je acties krijg je zogenaamde Renegade en Paragon punten. Als Renegade stel je je meer rechtlijnig op: ben je meer het type van eerst schieten en dan vragen stellen. Is Paragon je ding, dan zul je meer gebruik maken van je charme en zijn mensen dus eerder geneigd je te helpen.

Dit alles vind je terug in de schitterende mimiek van je gezicht en je lichaamstaal tijdens de gesprekken met niet-speelbare personages.

VRIEND OF VIJAND

In tegenstelling tot in KoTOR waar je een evil actie desgewenst in balans kon brengen door een goede actie, krijgt je personage hier dus zowel Paragon als Renegade punten en onthouden je gesprekspartners, je gedrag en je acties.

Het hele spel door voer je handelingen uit, en spreid je een bepaald teamleden gedrag tentoon. Hierdoor bepaal je het specifieke einde van de game, en niet door uiteindelijk één ultieme goede/slechte keuze te moeten maken.

Soms lopen de gemoederen hoog

> "IN PLAATS VAN DE OUDERWETSE TURN-BASED BEURTEN, KNALT DE ACTIE VOORTDUREND VAN JE SCHERM EN BEPAAL JE ZELF WANNEER JE INGRIJPT EN DE BOEL BIJSTUURT."



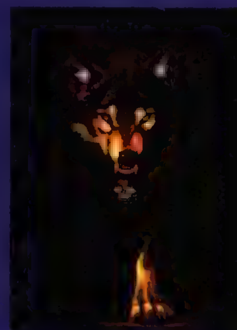


HET EA EFFECT?

Tijdens het testen van Mass Effect kwam het nieuws over de aankoop van BioWare door EA naar buiten en meteen stonden de Xbox 360 fanboys op hun achterste benen. Volgens hen zou dit wel eens kunnen betekenen dat de aangekondigde ME trilogie in de kiem gesmoord wordt.

EA staat blijkbaar nog steeds te boek als de grote, boze wolf in gameland. Ik begrijp de commotie niet. Mass Effect heeft alles in zich om een groot succes te worden, zowel creatief als commercieel. Waarom zou EA dan geen deel 2 en 3 willen uitgeven?

Oké, misschien gaat de serie multiplatform, maar dan genieten toch alleen maar meer mensen van een potentieel fantastische serie?



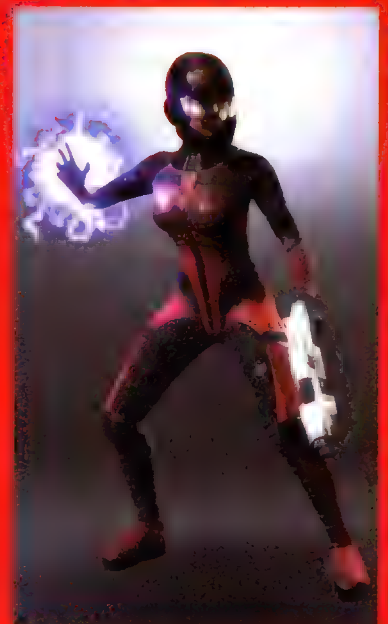
POWER UNLIMITED GOLD





KLASSEN

ME kent zes karakterklassen. Er is **De Soldier** die, niet geheel verbazingwekkend, specialist is op het gebied van wapens.
De Adept is gespecialiseerd in telekinese; altijd handig om vijanden in de lucht mee te slingeren of voorwerpen op afstand mee te kunnen controleren.
De Engineer gebruikt een Omni-Tool en kan daardoor onder andere computers hacken, robots besturen, wapens saboteren en de shield power van jou en je teammaten aanvullen.
Vind je een van deze drie klassen te rigide, dan kun je kiezen voor combinatieklassen zoals **De Sentinel** (gespecialiseerd in biotics en techniek), **De Infiltrator** (een technisch onderlegde soldaat) en **De Vanguard** (een biotics soldaat - zie screen).





EXTRA CONTENT

Mocht je het dikbelegde ME uitgespeeld hebben en iedere planeet hebben ontdekt, dan nog is de game niet uitgespeeld.

Net als bij Oblivion, zal ook ME downloadable en extra content kennen die gamers kunnen binnenhalen via Xbox Live.

HALEN ALS

- Je Star Wars / Star Trek / Battlestar Galactica een warm hart toedraagt.
- Je een van de mooiste Xbox 360 games tot nu toe wilt spelen.
- Je graag optrekt met pratende hagedissen.

op in je reisgezelschap en worden tijdelijke bondgenoten opeens vijanden of verraders. Volg je dan je gevoel, je instinct, je opdrachtgever of de mening van je teamgenoten? Lastige keuzes zijn volop aanwezig in ME.

INGRIJPEN

Soms kun je met praten een heel eind komen, soms is actie de enige optie.
De combat werkt snel en oogt als een third-person squad shooter alleen kent deze de diepgang van een echte RPG. Al spelende verdien je ervaringspunten waarbij je de vaardigheden van jou en je team aanpast, je vergaart wapens die je upgrade en uitbouwt en ga zo maar door.
De manier waarop je tijdens shootouts met verschillende tegenstanders simpel het gevecht even op pauze zet, snel wat skills aanvinkt bij je reisgenoten, zelf een andere gun selecteert, en het gevecht weer voortzet... het werkt gewoon perfect in deze game. In plaats van de ouderwetse turn-based beurten, knalt de actie voortdurend van je scherm en bepaal je zelf wanneer je ingrijpt en de boel bijstuurt.
Ik vind het perfect werken, en als je wel eens RPG's speelt, worden de actiemenu's al snel een tweede natuur.

INTIMIDEREND

Uiteindelijk is de manier waarop het spel is opgebouwd misschien nog wel de grootste troef.
De game begint als een soort spannend ruimte adventure, groeit uit tot een of twee afleveringen Star Trek en krijgt al snel de epische lading van een Star Wars trilogie.
Het ontdekken van nieuwe planeten op de immer uitdijende sterrenkaart werkt verleidelijk uitnodigend maar is tevens onheilspellend en een tikje intimiderend. Zo van 'wat staat me nog allemaal te wachten?'
Hoe dan ook, ik heb me belachelijk goed vermaakt met deze game en ik denk dat vooral KoTOR fans van het eerste uur helemaal hard zullen gaan op ME.
Rode draad van de fantastische spelervaring vormen de gesprekken en de combat, en beide zijn next-gen spel incarnaties waar BioWare de blauwdruk al jaren geleden voor neer heeft gelegd. Respect!



MASS EFFECT

CONCLUSIE

Het moge duidelijk zijn: Mass Effect is een nieuwe sciencefiction mijlpaal op gamegebied. Ik hou van BioWare, ik hou van deze game.


JAN

SCORE 94

Als je de hoofdverhaallijn volgt en tevens alle extra planeten bezoekt, ben je hier ergens rond de vijftig uur mee bezig. Kortom: vele malen langer dan menig andere singleplayer only game.

BIOWARE
XBOX 360
MICROSOFT
1 SPELER
EIND NOVEMBER

16+



THE WITCHER

MAARTEN WORDT BETOVERD

Vanwege de vele bugs in de preview versie hadden we onze twijfels of The Witcher de geplande releasedatum wel zou halen. Uiteindelijk is het de heren van CD Projekt toch gelukt, en het eindresultaat mag er zijn, als we Maarten mogen geloven.

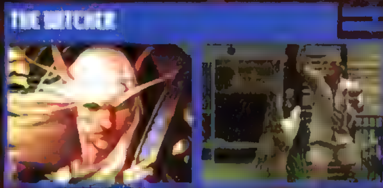
Vechtersbazen komen in The Witcher behoorlijk aan hun trekken dankzij het innovatieve combatsysteem dat zich volledig door de muis laat besturen. Het komt neer op timing en op het juiste moment klikken en per tegenstander een andere vechtstijl kiezen, en mede vanwege de inzet van magische krachten, is de game absoluut geen buttonbasher geworden.

INTRO

The Witcher onderscheidt zich vooral door het boeiende verhaal in een werkelijk prachtige setting. En dat is opmerkelijk, want The Witcher speelt zich af in de late middeleeuwen, een tijdperk dat in vele tientallen andere RPG's al uitgebreid aan bod is gekomen. Ik dacht dan ook dat ik het allemaal wel zo'n beetje gezien had: herbergje hier, monstertje daar, opdrachtje zus, verhaallijntje zo, maar toch wist The Witcher mij van begin tot eind aan het beeldscherm gekluisterd te houden.
Een paar zaken zijn daar verantwoordelijk voor. Allereerst zwijmelde ik al weg bij het introfilmpje. Die is zo ontzettend sfeervol en goed getroffen dat je vergeet dat het slechts een intro van een videogame betreft.
In die (lange) intro zien we Geralt, de hoofdpersoon, belanden in een geweldige battle met een monster.
Meteen is duidelijk dat deze Geralt meer met dit bijltje gehakt heeft.

FILMISCH

De prachtige intro zet de toon voor de hele game. Je kunt geen vijf minuten lopen of je raakt verzeild in weer een nieuwe filmische scène (enige nadeel daarvan zijn de vele laadtijden).
De mensen die je tegenkomt zijn gedetailleerd uitgewerkt met elk hun eigen kenmerken: een brilletje, piercing, tatoeage of een verschrikkelijk litteken.
Zelf ziet Geralt er ook niet al te smakelijk uit, dit in tegenstelling tot de dames die je pad kruisen. Al vrij vroeg in de game kom je een stel bandieten tegen die een jongedame met grote tieten lastigvallen. Je kunt haar redden, maar ook keihard laten stikken.
Nobel als ik ben, hielp ik haar en begeleidde haar naar huis. Jammer dat ze me geen fysieke beloning kon geven. Ze woonde bij haar oma. Fair enough.





(Door: **SandScorpion**)
Hè, wat vervelend! Net als ik wil slaan, gaat er een kabouter aan m'n zwaard hangen.

GROTE JONGENS

Verantwoordelijk voor de fantastische intro van The Witcher is Tomasz Baginski. Deze gast heeft een BAFTA Award in z'n bezit (de Britse Oscar) én is voor z'n korte film The Cathedral genomineerd voor een echte Oscar. Geen kleine jongen dus.
Ook voor het meeslepend verhaal is iemand verantwoordelijk die z'n sporen ruimschoots verdiend heeft. De Poolse fantasieschrijver Andrzej Sapkowski is er verantwoordelijk voor dat iedereen die de game speelt, al snel z'n tijdsbesef kwijt zal raken.





(Door: **Caskillah**)
Koop nu Smint heilige cirkel! Blokkeert zelfs de meest vieze adem.

standaard RPG elementen bevat, heeft het toch z'n eigen stijl. Naast het verhaal en de muziek zien we dit ook terug in het design van de landschappen. De omgevingen zijn donker en grimmig, en je voelt aan alles dat er constant gevaar op de loer ligt. Het is een omgeving waarin je bovennatuurlijke krachten meer dan eens van pas zullen komen...

"DE OMGEVINGEN ZIJN DONKER EN GRIMMIG, EN JE VOELT AAN ALLES DAT ER CONSTANT GEVAAR OP DE LOER LIGT."



KEUZES

Dit voorbeeld brengt mij bij het volgende aantrekkelijke aspect van de game: je moet namelijk voortdurend keuzes maken. Keuzes die je pad bepalen. Het is een spelonderdeel dat we wel vaker tegenkomen, maar in The Witcher werkt het écht goed. Welke keus je ook maakt, je voelt het hele spel door dat je deel uitmaakt van een groter geheel terwijl je desondanks een eigen verantwoordelijkheid hebt, iets dat me normaliter weinig boeit.
Speel je het spel nog een keer, en maak je andere keuzes dan zul je te maken krijgen met geheel nieuwe ontwikkelingen en een plot dat je nog niet kent.

EIGEN STIJL

Bij een goed verhaal hoort goede muziek, en ook dat is opvallend sterk uitgewerkt in deze RPG die gebruikmaakt van de NeverWinter Nights engine van Bioware. Hoewel The Witcher genoeg



(Door: **Daniel Lamont**)
Oowh, check m'n moonwalk!

HALEN ALS

- Je een sterk singleplayer avontuur wilt beleven.
- Je houdt van meeslepende muziek.
- Je net zo koelbloedig zou willen zijn als Geralt.

CONCLUSIE

Afgezien van de laadtijden, kent The Witcher weinig zwakke punten. Vooral de setting en het verhaal zullen menig RPG liefhebber in vervoering brengen.



SCORE **81**

[illegible]

THE WITCHER
PC
CD PROJEKT / ATARI
1 SPELER
OUT NOW

18+



MARIO & SONIC OP DE

Kijk aan, kijk aan, het was dus geen grap: Sonic en Mario samen in een game. 'Sport verbroedert', je zou het bijna gaan geloven. Jurjen en Jeroen speelden een nagenoeg complete versie van Mario & Sonic, en dat viel hun zeker niet tegen.



(Wisten jullie dat alle teksten van de optredende artiesten tijdens de Olympische spelen in Peking eerst vertaald moeten worden en overgedragen aan de Chinese autoriteiten?)

Eerst ga je snelheid maken door de afstandsbediening en Nunchuk zo snel mogelijk op en neer te zwiepen, alsof je roffelt op een trommel. Als de snelheid is bepaald, blijft je personage vanaf een zeker punt op deze snelheid verder rennen. Dat is fijn, want dan kun je even op adem komen. En dan komt ie, de afzetstreep. Waar ik het over heb? De hink-stapsprong natuurlijk!

VERTICALE BALKJES

Net voor of op de afzetstreep beweeg je de afstandsbediening omhoog om te springen. Je maakt een soepele, niet al te snelle haal omhoog, zodat het eerste verticale balkje perfect wordt gevuld. Op het moment dat je personage landt, haal je de Nunchuk omhoog voor de volgende sprong. Ai, iets te snel, het tweede balkje stroomt over en wordt bruin.

Vervolgens beweeg je de afstandsbediening nog eens omhoog voor de derde sprong, net iets te laag, zodat het derde balkje slechts driekwart volloopt.

En daar gaat Mario, in mijn geval, sierlijk door de lucht, om met een zachte plof in de zandbak te landen. 12,30 meter. Niet slecht, maar het kan veel beter.



Zo'n ketting met een bal doet me denken aan al die meisjes onder de 14 jaar die soms zeven dagen per week 20 uur per etmaal tegen een loon van 5 cent per uur in Chinese fabrieken werken...



Is dit een trampolinesprong of een van die dissidenten die gemarteld wordt omdat hij zich heeft uitgesproken tegen de Spelen in zijn land?

WILLEN WINNEN

Ik speel om beurten met Jeroen, je weet wel, die lange, hardlopende PU redacteur. We spelen met onze Mii'tjes.

We zitten op een lekker zachte bank met een flesje cola erbij, een beetje zoals ik dat thuis zou doen. En het voelt goed, zo hoor je zo'n game ook te spelen. Met gezelschap en een flesje cola.

Om beurten eens proberen of het nog beter kan. Je skills oppoetsen. Lachen als het helemaal misgaat. Bewonderende kreten slaken als iemand iets uitzonderlijks presteert. Of gewoon, direct tegen elkaar strijden.

Eerst een beetje lacherig, zo van 'wat maakt het uit'. Dan wat fanatieker. Willen winnen. Opspringen van de bank als het niet goed gaat.

SCHERMEN

Het evenement 'schermen' kreeg ons zelfs allebei van de bank. Het is zo simpel: je kunt naar voren of naar achteren lopen met de Nunchuk. Je steekt je degen naar voren door de afstandsbediening naar voren te steken. Houd de A-knop ingedrukt en zwiep de afstandsbediening omlaag voor een afwerende move. Druk op de B-knop voor een schijnbeweging.

Meer heb je niet nodig voor een superspannende wedstrijd, waarbij



MIYAMOTO EN DE PET VAN MARIO

Dat zien we niet zo vaak meer: een Sega-spel van Nintendo-kwaliteit! Grapje, grapje, al was het natuurlijk wel even afwachten of Sega hier iets van zou kunnen maken wat de namen Mario en Sonic waardig was.

Dat het is gelukt heeft vast ook wel iets te maken met de ernstige controledrang van Miyamoto. Hij heeft zijn stempel voelbaar op de gameplay gezet, en volgens insiders heeft hij zich zelfs druk gemaakt over details als de pet van Mario: die moest volgens hem iets hoger op het hoofd komen te staan.



PERSONAGES

Er zijn in totaal zestien personages (acht van Sega, acht van Nintendo), die natuurlijk allemaal verschillen qua kracht, snelheid en uithoudingsvermogen.

Geinig is dat er telkens twee scheidsrechters zijn, één uit de Mario- en één uit de Sonic-serie. Dat voorkomt dat je de scheids van partijdigheid kunt betichten.

Als je helemaal niets hebt met al die Mario- en Sonic-figuurtjes of, gewoon, jezelf wel eens op een trampoline wilt zien stuiteren, kun je alle onderdelen ook spelen met je zelfgemaakte Mii-personages.



OLYMPISCHE SPELEN

JURJEN EN JEROEN OP DE OLYMPISCHE SPELEN

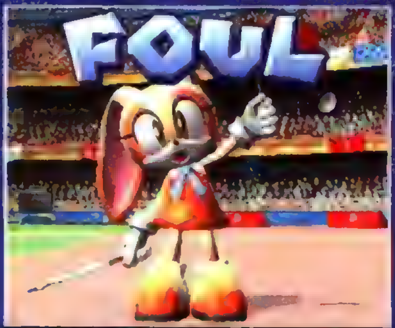


Voor een gladjes verloop van de Spelen gaat China geen horde te hoog. [Wist je dat er meer dan een miljoen mensen uit hun huizen zijn gezet, o.a. om ruimte te maken voor de accommodaties?]



Tja, de Olympische Spelen zijn echt geen spelletje meer...

het erom gaat als eerste vijftien treffers te scoren. Psychologische oorlogsvoering ten top. Iemand verleiden tot een steek, en dan weghakken en counteren. Of zomaar, onverwacht toesteken, en je dan realiseren dat je net iets te ver bij je tegenstander vandaan stond. Heerlijk. Wat een simpelheid, maar wat een fun.



Over "foul" gesproken: [wist je dat je in China voor 68 delicten de doodstraf kunt krijgen? Belastingfraude is er een van.]

En als het dan 13 - 12 staat, ja, dan spring je wel van de bank.

BOOGSCHIETEN

Boogschieten, da's ook zoiets. Waar de hink-stapsprong en schermen ons aan het zweten en puffen kregen, is boogschieten meer een soort van Zen-belevenis. Je trekt 'de pijl' (oftewel de afstandsbediening met A en B ingedrukt) naar achteren en probeert hem vervolgens in lijn te brengen met 'de boog' (de Nunchuk). Rekening houdend met de wind probeer je op deze manier de twee vizieren samen te laten vallen op het beste punt van de schietschijf (met zwakke wind van rechts mik je bijvoorbeeld net rechts van de roos), vervolgens laat je de pijl los, en, zwoesh, bullseye! Dat voelt goed.

MINDER STERK

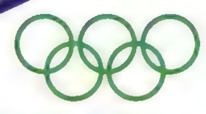
Drie spelletjes beschreven, drie keer raak. Maar er waren ook wat dingen die minder sterk uit de verf kwamen. Dat kleiduivenschieten vonden we maar saai. En tafeltennis... nooit kregen we echt het gevoel van controle. Hetzelfde gold voor hoogspringen, waarbij je de Nunchuk op het juiste moment omhoog moet zwiepen om over de lat te komen. Maar hoe laag de lat ook lag, telkens mislukten onze pogingen. Jammer dat je in dergelijke gevallen geen feedback krijgt over waarom je iets verkeerd doet. Mede vanwege bovenstaande kritiekpunten grijpt dit spel net naast het eremetaal en moet het genoegen nemen met een troostprijs.

HALEN ALS

- Je niet zo heel sportief bent.
- Je veel plezier beleefde aan Wii Sports.
- Je een spel wilt met (in) Mario (en Sonic) in de hoofdrol.

"WAT EEN SIMPELHEID, MAAR WAT EEN FUN."





DISCIPLINES

De volgende onderdelen zitten allemaal in dit Olympische pretpakket: schermen, boogschieten, kleiduivenschieten, trampolinespringen, turnen (paard), hoogspringen, polsstokhoogspringen, verspringen, hink-stapsprong, speerwerpen, kogelslingeren, roeien, tafeltennis, zwemmen (400 meter vrije slag), hordelopen (110 en 400 meter), estafette en hardlopen (100 en 400 meter).

Door aan bepaalde eisen te voldoen, komen ook andere evenementen beschikbaar, waaronder de zogenaamde "Droomevenementen" (die niets met sport maar alles met fun hebben te maken).



MULTIPLAYER: OOK ZONDER NUNCHUK

Voor zover we het hebben kunnen controleren kun je alle evenementen ook met twee tot vier spelers spelen. Daarbij is het aardig dat je kunt kiezen voor een aangepaste besturing waarbij je alleen de Wii-afstandsbediening gebruikt (dus zonder Nunchuk). Want niet iedereen heeft natuurlijk vier van die Nunchuks in huis. Online-ondersteuning is weliswaar aanwezig, alleen beperkt die zich met name tot het uitwisselen van high-scores.

CONCLUSIE

Dit spel is gemaakt voor zaterdagavonden of zondagmiddagen op de bank met vrienden, chips en cola.

JURJEN & JEROEN

SCORE 74

Net zo lang tot je alle wereldrecords hebt binnengesleept of de kramp in je arm schiet.

MARIO & SONIC OP DE OLYMPISCHE SPELEN
Wii / DS
SEGA
23 NOVEMBER 2007
3+

NBA 2K8

J.J. KIEST DE BESTE

NBA Live 08 of NBA 2K8? Na FIFA vs Pro Evo opnieuw een ware gewetensvraag. J.J., schappelijk als hij is, geeft het verlossende antwoord.





De nationale basketbalcompetitie kent veel teams zonder ook maar één enkele Nederlander in de basis, de NBA is niet te zien als je geen geld wilt lappen voor betaal-TV en het Nederlands team blijft, ondanks de aanwezigheid van NBA-champ Francisco Elson, onderaan de Europese ranglijst bungelen. Kortom, je moet wel heel stevig in je sneakers staan wil je als b-ball liefhebber niet flink gefrustreerd raken in dit land. Gelukkig is er nu NBA 2K8. De game ziet er niet alleen giga gelikt uit (complimenten voor de artist die alle tattoos spatgetrouw op de spelers heeft zitten plakken), hij speelt ook nog eens als een tiet. En dan niet als een gekunstelde siliconen tiet zoals NBA Live 08 maar als een heerlijke volvette natuurlijke mem.

SLAMMEN

NBA Live vs NBA 2K werkt net als de FIFA vs Pro Evo-strijd van dit jaar. Het verschil wordt bepaald op gevoel en niet door de zaken één op één met elkaar te gaan vergelijken. Zo biedt NBA 2K8 net als Live 08 prima content. De gewone competitie, custom made competities, maar ook het street-achtige kijk-mij-eens-stoer-naar-de-basket-vliegen (NBA Blacktop) zit fantastisch in het spel verwerkt. En dan is er nog de Sprite Slam Dunk Contest die je complete parkoersen laat aanleggen met allerhande obstakels waar je overheen kan slammen.

ONLINE

Ook de online-mode is goed uitgewerkt met erg veel verschillende onderdelen. Online competities (met of zonder fantasy draft, ranked of niet ranked) laten je vette game na vette game spelen, terwijl de meer dunk-geile gasten andere spelers kunnen uitdagen voor een potje ballen door de basket rammen.

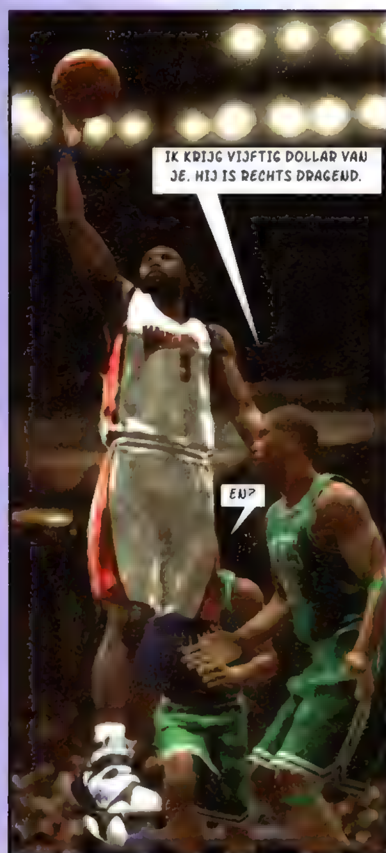
"EEN GAME WAAR JE EINDELIJK AL JE PASSIE VOOR BASKETBAL IN KWIJT KAN."

Of wat dacht je van offline vier tegen vier spelen op de 360 en vijf tegen vijf op de PS3?

VOLVET

Toch zijn zojuist genoemde features niet doorslaggevend. Mijn goede gevoel over 2K8 wordt vooral veroorzaakt door de flow van de game. Het is bijna niet uit te leggen, maar NBA 2K8 speelt gewoon lekkerder dan concurrent Live 08. De besturing van 2K8 voelt duidelijk intuïtiever en natuurlijker aan.
Waar EA normaliter alles met de rechter stick doet, is dat hier vreemd genoeg juist bij 2K8 het geval. En het werkt; je kan je schot en move nog steeds met een druk op de knoppen eruit gooien (wat ik vaak in de wat moeilijkere situaties doe), maar de rechterstick geeft je de mogelijkheid om heerlijk door een verdediging te zweven, waarbij je op drie momenten de beweging kunt aanpassen: bij de twee stappen pass voor schot/lay-up/dunk, als je in de lucht hangt én als je afdrukt of slamt.
Tel daar een heerlijk realistische A.I. (beetje tweaken met de sliders voor het beste resultaat) en de volvet geanimeerde moves bij op, en je hebt een game waar je eindelijk al je passie voor basketbal in kwijt kan.





AANPASSINGEN VOOR OPTIMAAL GENOT

Voor optimaal spelgenot zul je wel wat tijd in NBA 2K8 moeten steken. Ik meldde al eerder dat je de A.I. wat moet tweaken met sliders omdat de defence soms wel erg sterk is. Ook was de starting line-up van de teams niet altijd de mijne (alhoewel ik het wel waardeer dat Elson in de basis staat bij de Spurs). Verder zou ik meteen het automatisch vervangen van spelers aanpassen.
Tenslotte is het spelen met de stick wel een kwestie van oefenen, want zeker in het begin zul je heel wat simpele lay-ups en schoten missen.



HALEN ALS

- Je weet wie Francisco Elson is
- Je vindt dat basketbal volksport nr 1 moet worden in ons land.
- Je graag de slammende neger uithangt

NBA 2K8



KILLER DEFENCE

Met afstand de beste vernieuwing van NBA 2K8 is de mogelijkheid om jouw spelers in de verdediging te 'locken' op hun tegenstanders. Want een CPU is altijd in het voordeel, helemaal in Hard. Niet dat je nu alles tegenhoudt door deze feature, maar het helpt echt!



CONCLUSIE

Ik ga dit jaar basketbal spelen op de console en wel met NBA 2K8. Moet ik nog meer zeggen...



J.J.

SCORE 83

Hier kun je je mee vermaken tot het volgende deel verschijnt.

NBA 2K8
XBOX 360 / PS3
2K GAMES / TAKE 2
ONLINE 2 SPELERS, OFFLINE 8 OP XBOX 360 EN 10 OP PS3 (MULTI TAB)
OUT NOW

3+



RATCHET AND CLANK TOOLS OF

Jeroen dook het testhok in om te zien wat Future, het nieuwste avontuur van het duo Ratchet and Clank, hem zou gaan bieden. "De toekomst ziet er goed uit," sprak hij glimlachend, tevreden met z'n zoveelste flauwe woordspeling.

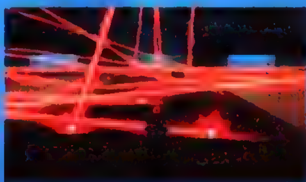
"DIT IS WAAR DE FANS OP HEBBEN GEWACHT."

"Oogstrelend" dat is het eerste dat in mij opkwam toen mij werd gevraagd hoe ik de game zou omschrijven. Meteen gevolgd door "voorspelbaar". Dat laatste moet je overigens niet negatief opvatten. Ratchet and Clank begon ooit als een platformgame waarin bijzonder fantasievolle wapens en gadgets de boventoon voerden. In totaal beleefde het olijke duo drie avonturen die het hele idee steeds verder uitdiepten.
Er verscheen ook een vierde deel, getiteld Ratchet Gladiator, maar dit pakte verkeerd uit.
Door de focus meer op het knallen te leggen en de platformactie op een zijspoor te zetten, werd deze titel door de fans niet echt gewaardeerd. Daar kwam bij dat de game het duo uit elkaar haalde. De speler nam Ratchet onder de knoppen, terwijl sidekick Clank genoegen moest nemen met een plaats op de tribune.
Het heeft er alle schijn van dat ontwikkelaar Insomniac alle kritiek omtrent Ratchet Gladiator ter harte heeft genomen want Ratchet and Clank Future gaat terug naar haar roots.

SUPER AGENT CLANK

Daxter (van Jak, je weet toch?) ging het kleine robotje Clank al voor als sidekick die een eigen avontuur beleefde op de PSP. Maar in tegenstelling tot Daxter ligt een avontuur van de blikken held Clank veel meer voor de hand. Clank heeft immers ook een eigen televisieserie, Super Agent Clank genaamd, waarin de kleine broodrooster gekleed in smoking als een ware James Bond afrekent met allerhande tuig.
In wat vroege beelden zagen we vertrouwde Clank momenten, waarbij het leukste nog wel een soort ritme-actie-spelprincipe was waarbij jij als speler tijdig de juiste knoppen dient te beroeren waarna Clank als een ware breakdancer rode laserstralen probeert te omzeilen.
Of Super Agent Clank net als Ratchet allerhande fantasievolle wapens zal gebruiken in zijn strijd, betwijfelen we, maar dat hij hulp krijgt van de ietwat suffige Captain Qwark maakt ons al bij voorbaat nieuwsgierig.





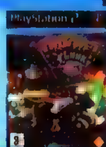
PUNTJE-VAN-JE-STOEL

Laat ik maar meteen duidelijk zijn: Ratchet and Clank Future doet niets nieuws. Daarentegen doet het wat het moet doen wel ontzettend goed. Het avontuur is helemaal in balans. Ik zou Future bijna als een 'best of' willen bestempelen omdat het de snelle schietactie van Ratchet 3 combineert met de onderhoudende platformactie van het eerste deel. Het pakt alle goede punten van die titels en combineert ze tot een op-het-puntje-van-je-stoel-gevoel dat van begin tot einde in stand blijft.
Het openingslevel zul je sowieso niet snel vergeten. De actie barst in alle hevigheid los op de planeet Metropolis. Terwijl jij als speler Ratchet and Clank door hordes vijanden (grote robots bestuurd door vissen) probeert te loodsen, wordt de grote stad aan puin geschoten door buitenaards tuig.
In de huid van Ratchet beweeg jij je zo snel mogelijk door de stad heen,



RATCHET AND CLANK: FUTURE =





HALEN ALS

- Je Ratchet and Clank 1 tot en met 3 fantastisch vond.
- Je stiekem als Sony fanboy een Nintendo hart hebt.
- Je stiekem een Nintendo fanboy bent met een PS3 in huis.

FUTURE: DESTRUCTION

JEROEN KIJKT IN DE TOEKOMST



DUAL SHOCKAXIS 3

Er is een gadget in Ratchet and Clank waarbij de SixAxis optimaal benut wordt. Hierbij dien je een balletje over een soort van computerchip te rollen door je SixAxis te bewegen.
Maar er is ook een wapen dat reageert op de SixAxis. Een soort wervelwind geweer zal een schijf afvuren die je kunt besturen door je joypad te kantelen, tegelijkertijd kun je Ratchet gewoon blijven besturen. Heerlijk.
Overigens is Ratchet and Clank een van de eerste games die de Dual Shock 3 ondersteunt of zoals wij hem liefkozend hebben gedoopt, de Dual ShockAxis.



terwijl je vrachttreinen probeert te ontwijken, met op de achtergrond gigantische wolkenkrabbers die als kaartenhuizen in elkaar storten. De actie is intens en spat werkelijk van je scherm.
Dit alles wordt ondersteund door schitterende en bijzonder warme, kleurrijke omgevingen die helemaal in het Ratchet and Clank universum thuishoren.
Er wordt wel eens een vergelijking gemaakt met de Disney/Pixar animatiefilms. Dit gaat mij iets te ver, maar het komt wel in de buurt. Animaties van diverse vijanden, gezichtsuitdrukkingen en de overall look; je ziet aan alles dat er met liefde aan de game gewerkt is.

WELBEKEND RECEPT

Dat gevoel laat je niet meer los, want ondanks de vele filmpjes die het verhaal (gek mannetje wil Ratchet doden omdat de Lombaxen zijn ras hebben vernietigd) uit de doeken doen, houdt het avontuur er lekker de vaart in.
Voor de rest is dit avontuur volgens het welbekende Ratchet and Clank recept klaargemaakt, en dat houdt in: een arsenaal aan fantasievolle wapens, alsmede een zooitje 'vreemde' gadgets die ingezet dienen te worden om verder te raken in het avontuur.
Verder zul je wederom plaats moeten nemen in je ruimteschip om al cruisend tussen de sterren het vijandelijke gespuis naar het hiernamaals te knallen. Deze secties zijn een welkome afwisseling op het knal, spring en klauterwerk en voelen nergens geforceerd aan.

SMULLEN

De Ratchet and Clank fans zullen niet voor verrassingen komen te staan maar hun lievelingsgerecht is dit keer weer uitermate smaakvol bereid. Dit is immers waar wij (ik reken me even tot de vaste fans) op hebben gewacht. Een avontuur in glorieus HD, niets meer en niets minder.


Clank zonder Ratchet, is als Saturnus zonder ringen, als Venus zonder heuvels.



CONCLUSIE

Het is fantastisch om te zien hoe Insomniac de twee helden weer heeft omarmd. Het resultaat is een warm en kleurrijk avontuur dat je alleen op je PlayStation 3 zult kunnen beleven.


JEROEN

SCORE 86

Je hebt rond de tien uur nodig voor het avontuur, waarna je de Challenge mode vrijspeelt om alle wapens te upgraden naar level 5 en je op zoek kunt gaan naar de bekende bolts.

RATCHET AND CLANK FUTURE: WEAPONS OF DESTRUCTION
PLAYSTATION 3
INSOMNIAC / SCEB
1 SPELER
OUT NOW

12+



EK PRO EVOLUTION

DONDERDAG 11 OKTOBER 2007

12:00
Lief dagboek... nee, dat is te gay. Yo! dagboek. Hmm, eigenlijk heeft 'dagboek' een te hoog Anne Frank gehalte. Weet je wat? Laat die aanhef maar zitten.
Hoewel de wekker om 05:00 vanochtend al in m'n oren stond te tetteren, was ik toch goedgemutst. Een vierdaagse trip naar het Spaanse Sevilla voor het jaarlijks terugkerende EK Pro Evolution Soccer is iets waar ik graag m'n bed voor uit kom. Bovendien zijn vliegtuigen ideale plaatsen om wat slaap in te halen.
Het slaaptraject eindigde echter abrupt in Madrid, want vanaf de Spaanse hoofdstad naar Sevilla zat ik naast een Duitser die een verstokt Van der Vaart fan bleek te zijn. Terwijl de meeste gezonde jongens liever naar de vrouwelijke Von der Vahrt kijken, had de man 'Raffie' als achtergrond op z'n mobieltje! Deze Duitse gamejournalist beweerde zelfs dat hij met het Nederlands elftal aan het Pro Evo toernooi voor de pers zou deelnemen. Rare jongens, die Duitsers.



16:30
Het hotel ligt zo'n vijf kilometer verwijderd van het vliegveld. Uit het raampje van de bus zie ik tussen de palmbomen door een zwembad liggen. Geen overbodige luxe in combinatie met de dertig graden in de schaduw in het Zuid-Spaanse stadje. Ik kan me verve-lendere plaatsen voorstellen om vier dagen te bivakkeren. So far, so good. In het hotel word ik verwelkomd door Konami dames die me een tas in handen duwen. De buit: een t-shirt met de Nederlandse vlag en m'n naam erop, een Konami handdoek en het programma voor de vier aankomende dagen.



01:30
Vanavond was de mediacup van Pro Evolution Soccer 2008, op de Xbox 360. En raad eens wie de titel heeft binnengesleept nadat hij de groepsfase en de knock-out fase was doorgekomen? Juist! Ik! Duitsers, Britten, Zweden en Fransen; ze gingen gek genoeg allemaal over de knie via verlengingen, penalty's, blunders en eigen doelpunten. Oh fuck yeah!! Het kan niet meer stuk deze vier dagen. Nu snel naar bedje toe, want er wacht morgen een inspannende dag!



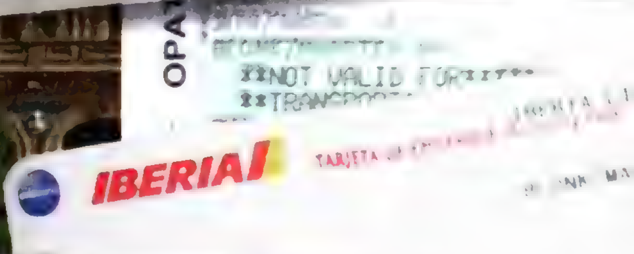
VRIJDAG

13:00
Vanochtend heb ik in het stadion van Betis Sevilla een voetbaltoernooitje gespeeld! Op een grasmat die meer weg had van een fucking golfbaan, zo strak als het erbij lag (voordat een kudde gamejournalisten het had omgeploegd).
We werden tweede, en jongens wat geeft het een kick om te scoren op een grasveld dat omringd is door tribunes.



17:15
Over gras gesproken... PES 2008 is een fantastische game, maar het veld ziet er uit als goedkope vloerbedekking van Carpetland. Daarom had ik voor head honcho Shingo 'Seabass' Takatsuka een zakje met dat groene spul meegenomen. Ik vroeg hem daarbij waarom dit natuurproduct er in PES 2008 zo ongelofelijk brak uitziet, waarop hij antwoordde: "We zijn inderdaad niet tevreden met het resultaat. In de replay ziet het er mooi uit maar als je uitzoomt, is het een stuk minder fraai."
Hoewel ik een PES-fan ben, vertelde ik hem dat PES 2008 misschien wel de lelijkste next-gen sportgame is. Verrast werd ik door zijn eerlijke antwoord: "Ja, we lopen grafisch achter op andere sportgames maar we zijn erop gefocust om het volgend jaar visueel stukken beter te maken."





Iets waar ik ook behoorlijk de balen van heb, is het feit dat mijn held Zlatan Ibrahimovic niet bij het Zweedse nationale team zit. Normaliter dé reden dat ik met Zweden speel.
Ik vroeg Seabass om een verklaring: "Wij krijgen een lijst van Zweden met spelers die bij de selectie zitten. Zlatan zat daar niet bij, dus we hebben hem er niet bij gedaan. Het is een licentie ding."
Dat moet toch op te lossen zijn, via een patch bijvoorbeeld? "Het is vrij eenvoudig aan te passen, maar het blijft een licentiekwestie."
"Teleurstellend", noemde de Zweedse Konami medewerker het die verantwoordelijk is voor de spelerslijst. "Ibrahimovic had problemen met de coach, maar dat is opgelost. Hij speelt nu weer en hij hoort er gewoon bij te zitten." Juist, lekker dan! Ik zit ondertussen met Elmander en Rosenberg opgescheept...



SOCCER

19:20
Tijdens de persconferentie van gisterenmiddag kreeg ik PES 2008 voor de Wii te zien. De game heeft veel opties. Elke speler is apart te besturen, ook als hij niet aan de bal is. Looplijnen, de buitenspelval, één-tweetjes: alles is mogelijk met een totaal andere besturing dan we gewend zijn. Je sleept spelers met de remote, en met de Nunchuk kun je middels een zwaai schieten. Het oogde uiterst ingewikkeld, en heeft meer weg van een point and click adventure dan een voetbalgame.
Ik vroeg ik Akiyoshi 'Greyhound' Chosokabe, de producer van de Pro Evo voor de Wii, waarom ze zo'n ingewikkelde game hebben gemaakt.
Verbaasd keek hij me aan. "Hoezo moeilijk? Heb je het al geprobeerd?" Terwijl hij me uitlegde hoe het werkte, vertelde hij me dat Konami denkt dat de PES doelgroep niet op een makkelijk Wii voetbalspel zit te wachten, maar uitdaging wil.
Na een half uur gespeeld te hebben, kan ik je vertellen dat het best snel te leren is, maar ik het voetbalgevoel toch miste.



01:00
De Israëlische PES kampioen 'Hezi' heeft een verlamde rechterarm en speelt de game slechts met z'n linkerhand!
Toen ik hem vroeg of hij het niet oneerlijk vond dat hij de enige was met een handicap, antwoordde hij: "Nee, ik zie het als een uitdaging. Als ik twee werkende handen had gehad, zat ik hier niet. Dan had ik er nooit zoveel energie in gestoken."



Groeten uit Sevilla

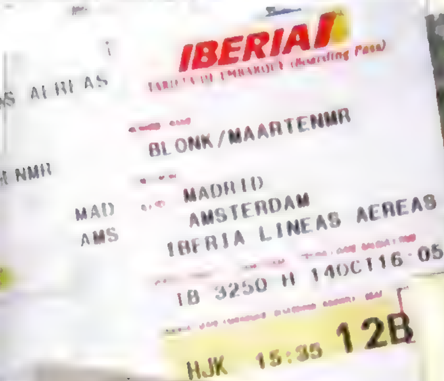
MAARTEN

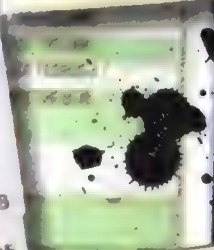
02:15
Een kroegentocht heeft me van-avond de flijnste plekjes van Sevilla laten zien. Je begrijpt dat dit niet echt het tijdstip voor me is om er alles over te vertellen. Hips!





KONAMI
HOTEL AL ANDALUS PALACE
THIS TICKET IS VALID FOR A FREE DRINK AT THE SILKEN CLUB
FREE DRINKS FOR THE KONAMI GUESTS INCLUDE BEER SOFT DRINKS AND STILL WATER
Seville October 2007





De 17-jarige Nederlander Jeffrey Mahie uit Rotterdam kwam met typisch Nederlands voetbal de groepsfase nét niet door. De Brit 'McLean' won uiteindelijk de bokaal, maar eigenlijk was 'Sebastian', een 12-jarig jochie uit Polen, de grote held van de avond. Het vrolijke ventje schopte de een na de ander uit het toernooi en werd uiteindelijk pas in de halve finale door de toernooiwinnaar verslagen, waarna hij een staande ovatie kreeg. Daar gaan we meer van horen, kan ik je vertellen.





ZATERDAG

10:00
Na de avond van gisteren is het vandaag tijd om te relaxen. Een bordje scrambled eggs en een verse jus zal er wel ingaan.



13:00
Eindelijk mijn eerste duik in het zwembad genomen, en verder geen reet uitgevoerd.



ZONDAG

20:00
Na een dag reizen eindelijk terug in Nederland! Door een 'gat' in het vliegtuig liep de terugreis vertraging op. Een gat in het vliegtuig... Het moet niet gekker worden.
Ik heb een aantal dingen geleerd de afgelopen vier dagen. Met Spanjaarden kun je alleen over Roed van Nistelroy, Zneijder en Roobjen praten, voetbal is nog steeds de mooiste sport die er is, zowel in het echt als op de console, en het ontwikkelingsteam van Pro Evo is het meest sympathieke dat ik ooit ontmoet heb.



CALL OF DUTY 4:

POWER UNLIMITED GOLD

Jan is, zoals bijna alle redactieleden, niet in militaire dienst geweest. Toch liep ie afgelopen maand alleen maar te orakelen over de SAS, Amerikaanse mariniers en sluipschutters. Dat kwam natuurlijk allemaal door Call of Duty 4: Modern Warfare, een game die diepe indruk op onze shooterdeskundige maakte.

In Modern Warfare haalt developer Infinity Ward iets bijzonders uit met de hoofdrolspeler van Call of Duty 4. Iets heel gedurfds, iets wat ik nog nooit eerder heb meegemaakt in een videogame. Echt, het ligt op het puntje van m'n tong om het jullie te vertellen. Sterker, ik had het in m'n oorspronkelijke verhaal gewoon in de eerste alinea staan. Maar ik ben teruggefloten. Het moest eruit vonden ze op de redactie, want anders zou ik te veel verklappen.
Nou ja, ze hebben ook wel een beetje gelijk. Maar het is echt een van de meest brute scènes ooit in een videogame. Eentje die thuishoort in de "Hall of Fame of Classic Videogame Moments". En als die eregalerij nog niet bestaat, mag ie speciaal voor dit spelmoment worden opgericht.
Ach, je komt het vanzelf wel tegen als je de game gaat spelen...

FATA MORGANA

Tijdens de eerste missie moest ik denken aan de Efteling-attractie Fata Morgana. Je zit in een karretje en om je heen speelt zich een enorm spektakel af. Het verschil met CoD 4 is natuurlijk dat je met een ongekend heftig wapenarsenaal zwaait en dat je actief deelneemt aan hetgeen er om je heen gebeurt, maar de actie is net als de Fata Morgana vooropgezet. Nog altijd is CoD 4 namelijk een van A tot Z geënsceneerde scripted shooter maar deze keer lijkt het wel of Steven Spielberg in de regisseursstoel heeft gezeten. Moedertjelief wat is de actie heftig.
Begint de eerste missie van het spel – het infiltreren van een vrachtschip in het holst van de nacht waarbij je iedere boef trakteert op een kogelregen – redelijk standaard, al snel slaat de sfeer om. Jij en je team moeten rennen voor je leven omdat het schip op het punt van ontploffen staat.



!! SPOILER ALERT !!

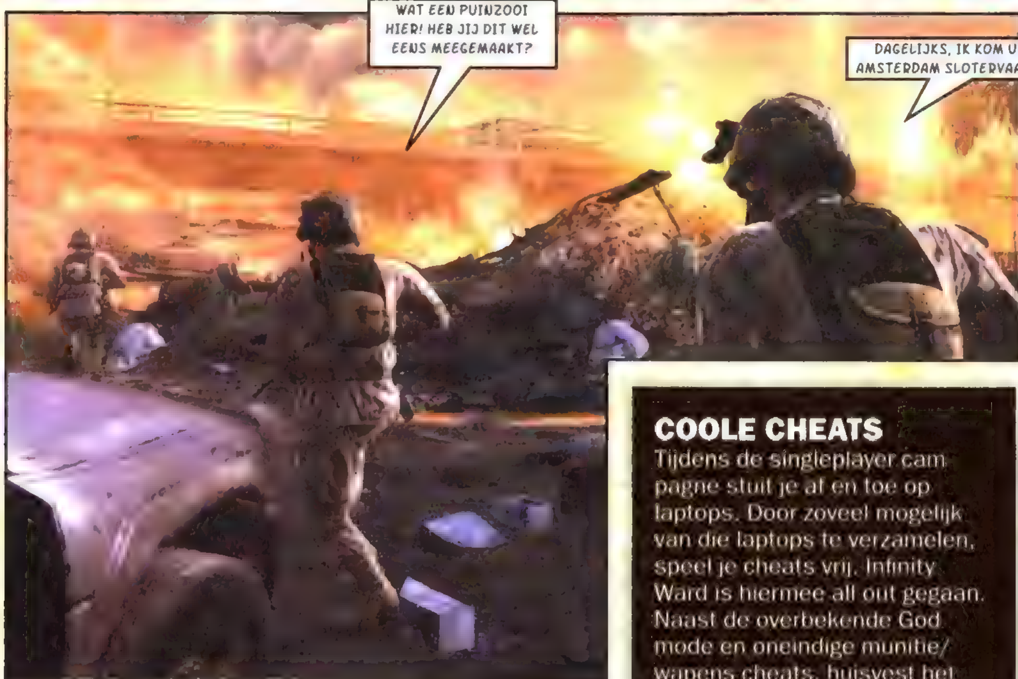
Call of Duty 4 is een zeer realistisch ogende oorlogsgame geworden. Als iemand in het heetst van de strijd de game aan het spelen is, en een non-gamer zou met een schuin oog naar de tv kijken, dan zou die laatste persoon beslist denken dat we hier met echte oorlogsbeelden, dan wel een oorlogsfilm te maken hebben.
Call of Duty 4 is tegelijkertijd ook het grimmigste deel uit de reeks geworden. Er vloeit geen overdreven bloed maar er passeren behoorlijk heftige en intense scènes de revue. Scènes die je bovendien niet ziet aankomen; spelmomenten waardoor je echt van je stoel geblazen wordt.
Een van de meest bloedstollende scènes kom je al vrij snel in het spel tegen – nu komt een megaspoiler dus lees de tekst niet als je die zelf, al gamend, wilt ervaren.

Slechterik Al-Asad heeft de president tijdens een coup in het Midden-Oosten gevangen laten nemen. Je beziet deze scène door de ogen van de president terwijl je in een auto door de brandende straten van de hoofdstad wordt gereden.
Vanuit de auto zie je hoe burgers in elkaar worden geslagen, propagandistische Arabische leuzen door speakers schallen, mensen geëxecuteerd worden en hevige rellen in de stad uitbreken.
Deze intense scène eindigt op een groot plein waar allemaal joelende gemaskerde aanhangers van Al-Asad staan, en je er getuigen van zijn hoe de president uiteindelijk een kogel door zijn schedel gejaagd krijgt.

Ik moest echt even slikken toen dit alles zich voor (door) mijn ogen afspeelde. Een even bizar als uniek gamemoment.
En zo kent CoD 4 nog een aantal momenten waarbij je hart zal overslaan.



MODERN WARFARE

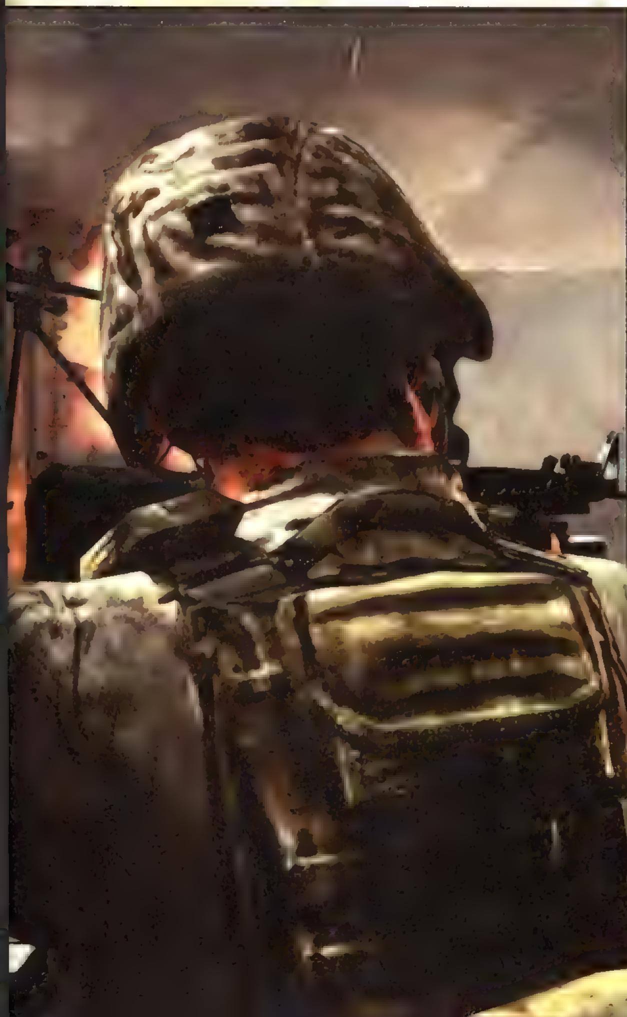




Deze adrenaline pompende ontsnappingsscène doet denken aan Metroid Prime en is een kick om mee te maken. Het zet de toon voor al het moois dat komen gaat.

NERGENS VEILIG

In CoD 4 switch je tussen verschillende oorlogsgebieden; merendeels speel je als SAS-lid in Rusland en de Oekraïne of als US Marine in het Midden-Oosten, maar er zijn ook een paar verrassende uitstapjes en andere rollen die je op je neemt.



COOLE CHEATS

Tijdens de singleplayer campagne stuit je af en toe op laptops. Door zoveel mogelijk van die laptops te verzamelen, speel je cheats vrij. Infinity Ward is hiermee all out gegaan. Naast de overbekende God mode en oneindige munitie/wapens cheats, huisvest het spel een aantal hele funny varianten.
Zo kun je een slow motion mode verdienen die je in staat stelt het hele spel als een John Woo actiefilm te ervaren. Grappig is voorts de cheat waarbij vijanden op het moment dat je ze neerschiet, veranderen in een stapel autobanden.
Maar de allerleukste cheat is Ragtime. Wanneer je deze activeert, krijgt de hele single player game het uiterlijk van een 'stomme film', zowel in beeld als geluid. Denk aan de slapstick films van vroeger van Laurel & Hardy. De game draait vier keer zo snel in bruine sepiakleuren, ondersteund door die kenmerkende, prettig gestoorde honkey-tonk muziek. Een hilarische ervaring en het is een kwestie van tijd voordat de eerste YouTube filmpjes op internet verschijnen van spelers die de complete game hebben uitgespeeld in Ragtime.





De US Marine missies zijn groot, groter, grootst qua hectiek en heftigheid. Dit is de vleesgeworden versie van Black Hawk Down, gemengd met de explosiviteit van alle Die Hard films bij elkaar.
De straatgevechten zijn chaotisch en af en toe lijkt het wel of de vijanden werkelijk vanuit iedere hoek jou en je medesoldaten onder vuur nemen. Van alle kanten vliegen de kogels en raketten je om de horen. Je moet voortdurend straathoeken, auto's, balkons, daken en steegjes in de gaten houden. Nergens ben je veilig.

CNN BEELDEN

De missies in het Midden-Oosten worden meestal geïntroduceerd vanuit een helikopter waardoor de game meer dan ooit een filmisch gevoel oproept. Vanuit deze positie zie je hoe de lucht vergeven is van andere Amerikaanse gevechtshelikopters... waarvan sommige worden neergehaald door raketten.



Een bepaalde missie speel/bekijk je vanuit de lucht, maar dan op een manier zoals ik nog nooit eerder heb ervaren. Je ziet de omgeving vanuit een SPECTRE verkenningsvliegtuig waarbij alles zwart-wit in beeld komt.
Het is net alsof je naar CNN zit te kijken terwijl je drie zoomniveaus hebt en drie soorten wapens.
Het doel is jouw troepen te beschermen tegen vijandelijke voertuigen en soldaten maar aangezien alles zwart-wit (negatief) in beeld verschijnt, moet je oppassen dat je niet je eigen mannen tot pulp bombardeert.
Vooral het commentaar van je collega's en piloten aan boord ('We've got a runner!' of 'Nice shot!') is op een grimmige manier een van de weinige komische noten in de game.



Sinds onder druk van de Partij Voor de Dieren, het paard van Sinterklaas het dak niet meer op mocht, werden er allerlei alternatieven ontwikkeld om de pakketjes toch bij de kinderen door de schoorsteen te krijgen.



SLUIPSCHUTTER HEMEL

De aller, aller, aller, aller, allermooiste missie uit CoD 4 is echter de sluipschuttermissie waarvan J.J. en ik al een klein voorproefje kregen op de E3 afgelopen juli in Santa Monica.
Je speelt deze missie samen met een commandant in de omgeving van Chernobyl, waarbij het uiteindelijk doel is een hooggeplaatste bad guy uit te schakelen tijdens een wapentransactie.
Voordat je echter dit allesbepalende schot lost en de trekker overhaalt, dien je zonder kleerscheuren door een ruig gebied te komen. Jij en je commandant dragen beide een prachtig camouflagepak (een Ghillie Suit voor de kenners) waardoor je nagenoeg onzichtbaar bent wanneer je op je buik ligt.
Terwijl de commandant je fluisterend orders geeft, klopt je hart in je keel. Patrouillerende vijanden worden vakkundig uitgeschakeld en de missie werkt op fenomenale wijze naar een climax toe.
Ik zal niet te veel over de verdere inhoud van deze missie verklappen, maar hij vormt voor mij het onbetwiste hoogtepunt van het spel. Stealth was nog nooit zo realistisch en zo cool. Alleen al om deze missie zou iedereen Call of Duty 4 moeten spelen.

DE EERSTE DIE Z'N GEZICHT LAAT ZIEN, IS DE SIGAAR. IK WEET ALLEEN NOG NIET OF IK 'M WURG OF Z'N BOLKNAK.

MULTIPLAYER

CoD 4 kent tevens een aanzienlijke multiplayer component, die als een op zichzelf staand onderdeel is te beschouwen, en het verdient om even apart belicht te worden.

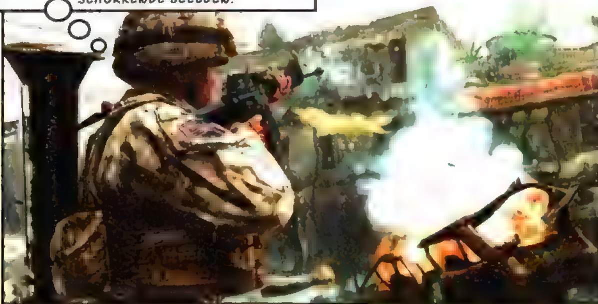
TUTORIAL RECORD

CoD 4 kent logischerwijs een tutorial voor nieuwkomers. De makers hebben dit geheel als een oefenparcours ontworpen waarbij je binnen veertig seconden een route af moet leggen, onderweg schietend op houten platen met afbeeldingen van terroristen.
Ik scoorde in m'n eerste poging een tijd van dertig seconden en voelde me best het mannetje... totdat iemand me vertelde dat het record van een van de Infinity Ward medewerkers op tien seconden stond.
Na dertien pogingen dat record te kraken, ben ik toch maar begonnen met de game te spelen.

GHILLIE?

Het camouflagepak in de sluipschuttermissie heet officieel een Ghillie Suit. Dat klinkt als de naam van een donkerbruin biertje dat je in een Engelse pub bestelt, maar het stamt uit de Schotse jachttaal.
Een ghillie was een onderdaan die assisteerde tijdens de jacht. Moest een lord door een sloot of moeras, dan droeg de ghillie zijn meester zodat deze niet vies werd.



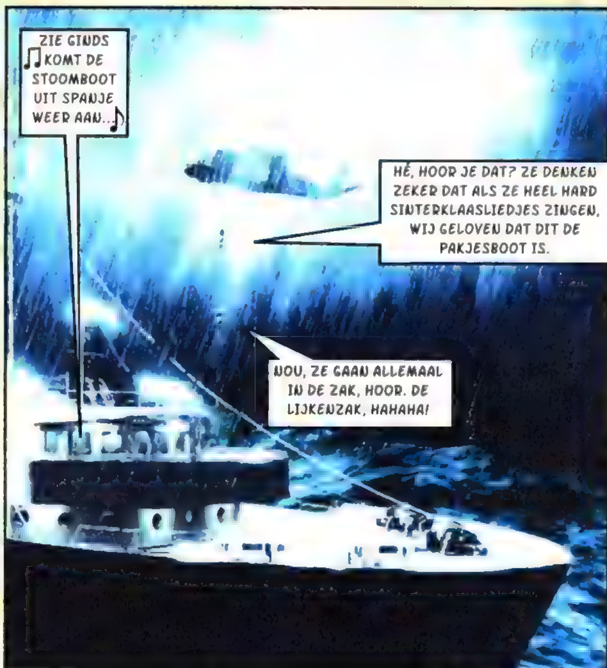




Zo'n kroegentocht gaat je niet in de kouwe kleren zitten.

WEET JE DAT IK NIET EENS WIST DAT ER ÜBERHAUPT EEN SQUAD-PLANTSOENENDIENST BIJ DE COMMANDO'S BESTÓND!

NIET ZEIKEN! EN KIJK UIT DAT JE GEEN GIF SPUIT OP ZWANGERE LIEVEHEERSBEESTJES!



Alle bekende spelvarianten zijn van de partij waarbij je bepaalde modes ook in Hardcore kunt spelen. In dat laatste geval dien je wapens zelf op te pakken, zijn er geen klassen en kun je bijvoorbeeld ook je eigen teamleden raken als je niet uitkijkt.
Er zijn speltypen die je alleen met grote groepen kunt spelen (8 -18), maar er zijn ook modi die juist alleen weer voor een handjevol spelers bedoeld zijn. Enigszins vergelijkbaar met ET: Quake Wars kun je je in multiplayer bekwamen in een klasse en iedere klasse heeft zijn unieke skills, wapens en vaardigheden. En ook hier kun je je personage uitbouwen.
Je scoort punten door kills te maken, vlaggen te stelen, het hoofdkwartier te beschermen (afhankelijk van het speltype) en ga zo maar door. Dit zogenaamde perksysteem laat, hoe hoger je in level stijgt, je alter ego steeds dodelijker worden. Zo vergaar je bijvoorbeeld meer uithoudingsvermogen, kogels die de muren penetreren, vizieren en laserpointers voor je guns of speciale granaten.
Voor echte diehards is het zelfs mogelijk om, nadat je compleet geupgrade bent, weer helemaal van nul te beginnen. Dan krijg je een prestige icoontje boven je karakter zodat mensen online kunnen zien wat voor bikkel je wel niet bent. Daarnaast verdien je, wanneer je een aantal kills op rij maakt, speciale bonussen zoals een radar of een helikopter die vijanden neermaait.

NAPUFFEN

Al met al heeft CoD 4 me aangenaam verrast. Ik had van te voren al zin om deze moderne 'take' op de bekende Call of Duty formule te spelen maar ik had weinig vernieuwing verwacht. Qua beeld en geluid ontplofte mijn kop menigmaal maar het is vooral de manier waarop de game je meesleept en overweldigt waardoor ik nog napuffend maar met een gelukzalige grijns naar de eindcredits zat te kijken.

Het spel is ook meer in balans dan de vorige delen; het is niet alleen maar gillende, schreeuwende actie de hele tijd; er zijn ook relatief rustige momenten. En daardoor ervaar je de crashende helikopters, beeldvullende explosies, instortende gebouwen en doordreunende granaten nóg intenser.

"DIT IS DE VLEESGEWORDEN VERSIE VAN BLACK HAWK DOWN, GEMENGD MET DE EXPLOSIVITEIT VAN ALLE DIE HARD FILMS BIJ ELKAAR."



HALEN ALS

- Black Hawk Down een van je favoriete films is.
- [illegible]
- [illegible]



CONCLUSIE

Dat Call of Duty 4 me een hele dikke adrenaline rush ging bezorgen, had ik van te voren wel verwacht. Maar dat de game zo intens zou zijn en me compleet zou wegblazen, komt toch als een verrassing. De balans van de actie is beter dan ooit terwijl het spel hoogtepunt op hoogtepunt stapelt.

JAN

SCORE **92**

De singleplayer op moeilijkheidsniveau Normal houdt je rond de twaalf uur zoet, maar op Hard of Veteran mag je daar nog minimaal de helft bij optellen. De hilarische cheats die je vrijspeelt en de ijzersterke en zeer uitgebreide multiplayer zorgen voor een enorme replaywaarde.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
XBOX 360 / PC / PS3
INFINITY WARD / ACTIVISION / CONTACT DATA
1 – 18 SPELERS
OUT NOW

16+





GAMEPLAY 07

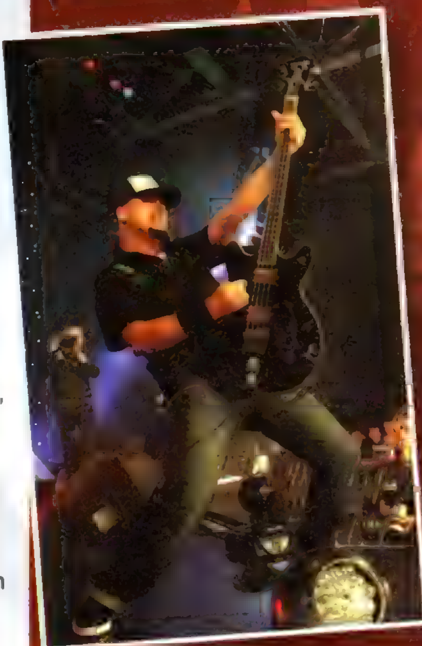
Het is bijna zover, nog even en dan barst het jaarlijkse feest van gamers en game-industrie weer los: Gameplay 07! Op 23, 24 en 25 november is Utrecht in de ban van alles wat met games te maken heeft. En dat is veel!!!





GAMER HEAVEN

Als je gamer bent, zit je goed deze winter. Nog nooit kwamen er zoveel topgames uit! Daarom is het handig dat je al die krakers op Gameplay 07 kunt uitproberen. Weet je tenminste wat je straks in jouw PC, PS3, Xbox 360, Wii, PS2, PSP of DS gaat stoppen.
Speelbaar zijn in ieder geval Haze, Assassin's Creed, FIFA Street 3, Condemned 2, Guitar Hero III, Super Mario Galaxy, Crysis, Gears of War (PC), Sega Rally, Ratchet & Clank Future, WipeEout Pulse, Kane & Lynch, Pursuit Force: Extreme Justice, Call of Duty 4, Devil May Cry 4, Metroid Prime Corruption, Folklore, Crysis, The Club, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, WipeEout HD, Frontlines: Fuel of War, Need for Speed ProStreet, Mass Effect, Viva Pinata: Party Animals, Project Gotham Racing 4, Army of Two, Alone in the Dark 4, Uncharted: Drake's Fortune, FIFA 2008 en Tony Hawk Proving Ground.
En dat is nog maar een fractie van het totale aanbod. Alle titels vind je op www.gameplay.nl



WIN EEN EXCLUSIEF ASSASSIN' S CREED SHIRT

Bij de vorige PU zat een zogenaamde strijksticker van Assassin's Creed. En die sticker is niet alleen heel mooi, het vormt ook nog eens jouw ticket naar een exclusief Assassin's Creed shirt!
Wat moet je doen? Heel simpel: strijk de sticker op een eigen T-shirt en ga daarmee naar Gameplay. Op het grote podium zullen we vervolgens tijdens de Ubisoft/Assassin's Creed-show tientallen 'bestreken' gasten de planken op trekken en hen een zeer exclusief Assassin's Creed shirt overhandigen. En let wel, van dat shirt zijn er maar een paar honderd in ons land.

HAAL OP GAMEPLAY JE EIGEN Mii-BUTTON

Ben je een echte Wii-fan? Sla dan je eigen Mii-personage op je Wii-afstandsbediening op en neem hem mee naar Gameplay. Nintendo heeft op haar stand een speciale Mii-Balii, waar je deze Mii razendsnel op een button kan laten drukken. Gratis en voor niets.

COMPETITIES

Competities zijn altijd erg populair op Gameplay. En ook dit jaar hebben we er weer een paar. Met leuke prijzen natuurlijk. Hoeveel competities er precies zijn, weten we nog niet, maar we lichten alvast een tip van de sluier op.
Liefhebbers van FIFA 08 (EA), War hawk (PS3) en Guitar Hero III (Activision/ Free Record Shop) kunnen in ieder geval dikke prijzen winnen. Let wel, er is een maximaal aantal deelnemers per dag. Check dus goed het programmaboekje dat je bij de ingang van de Jaarbeurs ontvangt en meld je snel bij de desbetreffende stand aan.

ALLE INFO OVER GAMEPLAY 07 VIND JE OP WWW.GAMEPLAY.NL

HELE GAME-INDUSTRIE AANWEZIG

Dit jaar zal vrijwel iedereen die er toe doet in de gamesbizz in een of andere vorm aanwezig zijn op Gameplay. En dat betekent dat je aan de slag kunt met games van Sony, Microsoft, Nintendo, Activision, EA, Ubisoft, Capcom, THQ, Atari, Sega en Eidos. En hoe, want de dames en heren zijn weer erg creatief geweest. Bezoek bijvoorbeeld maar eens het speciale Alone in the Dark spookhuis van Atari of het FIFA voetbalcourt van EA

VERDIEN JE KAARTJE TERUG

Er zijn dit jaar op Gameplay meerdere methoden om de kosten van je toegangskaartje terug te verdienen. Veel stands hebben namelijk leuke aanbiedingen zoals kortingen op games, hardware en abonnementen. Doe daar je voordeel mee!

XBOX LIVE GRATIS VOOR IEDEREEN TIJDENS GAMEPLAY

Microsoft grijpt Gameplay 07 aan om iedere Xbox 360-bezitter in ons land van de geneugten van Xbox Live te laten genieten. Gratis en voor niets! En dat betekent dat alle Xbox 360-bezitters met een Silver abonnement op 23, 24 en 25 november drie dagen lang opgewaardeerd worden naar Gold! Oftewel, overdag lekker gamen en games kopen op de beurs, 's avonds lekker gratis online gamen!
Overigens profiteren mensen die niet naar Gameplay gaan ook van deze actie... maar je gaat natuurlijk naar Gameplay.

XBOX LIVE

KAARTEN OOK AAN DE DEUR VAN DE JAARBEURS TE KOOP!!!



OPENINGSTIJDEN

Vrijdag 23: 12.00 tot 19.00 uur
Zaterdag 24: 10.00 tot 17.00 uur
Zondag 25: 10.00 tot 17.00 uur

KAARTEN VERKRIJGBAAR BIJ

Free Record Shop
Ticketbox
Gameplay.nl
Dagkaart vrijdag, zaterdag of zondag: 15,00 euro
Weekendkaart zaterdag & zondag: 24,50 euro

NEED FOR SPEED

J.J. JUICHT VOOR VERANDERINGEN

Wat is er met EA aan de hand? Hun games worden opeens allemaal stukken moeilijker. J.J. snapt er niets van maar is er, zeker in het geval van Need for Speed, helemaal down mee.

FIFA 08, NBA 08 Live, Need for Speed ProStreet... dat zijn toch games die deel uitmaken van series die bekend staan om hun lekkere, losse, luie, laue, luchtige, lichtvoetige gameplay? Maar hoe zit dat dan? Al die games zijn ineens een stuk pittiger en realistischer geworden.
Niet dat ik dat slecht vind; ik hou van realisme, maar hoe moet dat nu met de doelgroep van EA? Al die gasten die kicken op lekkere, losse, luie, laue, luchtige, lichtvoetige shit, schrikken zich straks het apenzuur.


Het ontbreken van een vangrail viel sommigen rauw op 't dak.

STANDPUNTEN

Met Boris heb ik elk jaar weer dezelfde discussie. Boris is namelijk lid van de actiegroep 'remmen is voor mietjes', terwijl ik voorzitter ben van het comité 'echte mannen houden van dikke remsporen'. En omdat we beiden nooit een centimeter van onze standpunten afwijken, houden we van totaal verschillende racegames.
Ik vond elk jaar weer onderdak bij series als Forza, DTM Race Driver en Gran Turismo (als ze tenminste nog een keer een échte game maken), terwijl Boris zo blij als een kind was met het schijfje van Need for Speed en BurnOut.
Wat zal Kale B straks van de kaart zijn, als hij merkt dat ie in NfSPS opeens zijn "voet" op de door hem zo gehate rem moet plaatsen...

POPIEJOPIE

De nieuwe Need for Speed heeft op verschillende fronten een complete gedaantewisseling ondergaan.
Allereerst zijn de inhoud en het uiterlijk compleet anders. Weg zijn de donkere steden van Most Wanted. Je bevindt je nu op de lichte opgeleukte racetracks van straatracers. Ik denk dat ik best een hippe gast ben die meegaat met zijn tijd, maar de popiejopie stijl die gemaakt lijkt te zijn door een grafische artiest met ADHD en iets te grote neusgaten, bezorgde me af en toe een dikke koppijn. De opmaak van de menu's, de overgangen tussen laden en rijden, de soundtrack, het geblèr van de speaker die de matches aankondigt... je mag hopen dat je geen aanleg hebt voor epileptische aanvallen.
Veel erger is nog dat de menustructuur zó hip probeert te zijn, dat 't af en toe maar moeilijk te begrijpen is. Maar goed, je kunt het geluid uitzetten en op een gegeven moment heb je ook wel door waar je op moet klikken.
Laten we het er maar gewoon op houden dat het niet mijn ding is. Ben van een andere generatie. Mijn vriendinnen willen ook geen seks in ruil voor een Breezer.

STROTJEVOL

In NfSPS draait het dus om opgefokte straatauto's. Naast de Gamekings heb je nu ook Street Kings, Royal Kings en zelfs Elite Kings. Doel van het hele spel is uiteindelijk een zekere Ryo, de King der Kings te verslaan en zijn dikke bak af te pakken. Voordat je zover bent, heb je een complete Career mode afgewerkt die tot het strotje vol zit met allerlei soorten races. Van gewone races tot stukken waar je de snelste tijd moet neerzetten of moet driften, wheely's maken of dragracen.
Dat laatste vond ik echt volkomen kut (zie kader) maar de rest zit goed in elkaar. De afwisseling is welkom, de CPU's zijn pittig en de opbouw gedurende de Career mode is zo dat





DRAGRACEN MY ASS!

Een nieuw onderdeel in deze Need for Speed is de Dragrace waar je een kilometertje zo hard mogelijk moet gassen om een tijd van ergens in de 13 neer te zetten. Seconds that is!
In deze mode kan je zusje sturen, want daar draait het niet om. Zaak is om de versnelling op het juiste moment op te schakelen. Hoe beter je timet, des te harder je gaat.
Wat een ongehoord zoutloze mode is dit. Het inladen en voorbereiden op de race duurt drie keer zo lang als de hele race zelf.
Ik dacht dat deze game Need for Speed heette, maar dit is meer 'Gevraagd: een rollator'!



PROSTREET


(Door: DutchYoda) Het jammere van een TomTom is dat de bochten iets te laat doorgeeft als je boven de 250 km/uur rijdt.


Ik vind dat roken met die banden net zo stoer als... uuuh... roken!

"EINDELIJK ZULLEN DE ECHTE RACERS GESCHEIDEN WORDEN VAN DIE VANGRAIL-BOUNCERS. EN DAT IS EEN GOEDE ZAAK."

je voortdurend moet sleutelen aan je wagen om hem op snelheid te houden.

STUREN EN REMMEN

En dan is er dus de moeilijkheidsgraad. Geloof me, de rem zul je gaan gebruiken! Weg zijn de glazen wanden en omheiningen van de stad. Je kunt nu van de baan af, en goed ook.
De tracks zijn zo opgebouwd dat er langs beide kanten veel zand en gras ligt waar je snelheid flink van naar beneden gaat. Of er staan vangrails die allesbehalve lief zijn voor je wagen. En dankzij het fijne schademodel is total loss nu ook einde verhaal.
Je moet dus kunnen sturen en remmen als je wilt winnen. Hell yeah!

HARDE POOK

Komen we bij de wagens. Alles waar straatracers een harde versnellingspook van krijgen, zit in de game. De Evo's, de Audi's, de muscle-cars, de Golf GT's, en het brult allemaal als een bezetene.
Echt, deze NfSPS heeft afgezien van het gebler rondom de baan een van de beste sounds die ik ooit gehoord heb. Dat alles vergezeld van prachtige physics die de wagen echt over de baan laten stuiven.
Trap maar eens goed het gas in voor de start. Je wagen jumpt op en neer en rookt als een schoorsteen. Dan heb je meteen zin om te scheuren.

BLUEPRINTS

NfSPS is niet alleen op besturingsgebied een stuk pittiger geworden, ook qua tunen en pimpen is EA toch al de koning binnen dit metier, weer een stapje verder gegaan.
Zo werkt men voor het eerst met zogenaamde blueprints; een soort blauwdruk die je van de binnen- en buitenkant van je wagen kunt maken. En je kunt meerdere blueprints maken, die je razendsnel op en van je wagen kunt plaatsen/halen. Om dat proces nog makkelijker te maken zijn er verschillende blueprints voor power, handling en visuals.
Mooi is ook, dat dit niet op de 360 of PS3 hoeft te gebeuren. Op www.needforspeed.com kun je ook blueprints maken en deze vervolgens uploaden naar je console.

UITGEBREID

NfSPS is sowieso waanzinnig uitgebreid. Je kunt zelf Racedays maken, die uploaden naar je vrienden die daar dan vervolgens hun tijden op rijden, zodat je weet wie dé man is. Als jouw tijd aan gort wordt gereden, krijg je zelfs een smsje.
Kortom, NfSPS is anders geworden, maar zeker niet slechter. Althans niet voor mij. De uitdaging is veel groter en eindelijk zullen de echte racers gescheiden worden van die vangrail-bouncers. En dat is een goede zaak.


(Door: murry) Spoiler alert!

NEED FOR SPEED PROSTREET



HALEN ALS

- Je liever een Golf GT met dikke sloffen hebt dan een Jaguar XJS.
- Je lid bent van de 'echte mannen houden van dikke remsporen' club.
- Forza 2 en PGR 4 het op je PS3 niet doen.

CONCLUSIE

Need for Street ProStreet is pittig, mega-uitgebreid, razendsnel, zit tjokvol races, kent een snufje simulatie en is heerlijk uitdagend. Waar heb ik dat aan verdiend...


J.J.

SCORE 85

ProStreet is enorm uitgebreid. Need for Time is hier meer op z'n plaats.

NEED FOR SPEED PROSTREET
PC/ PS3 /XBOX 360 / DS / PSP / Wii / PS2 / MOB
ELECTRONIC ARTS
ONLINE TOT 8 SPELERS
OUT NOW
12+



HELLGATE: LONDON

STEVEN RAAKT WEER EENS VERSLAAFD

Steven loopt al tijden te zeuren dat er een tekort is aan MMO's met een scifi setting. Flagship Studios schiet te hulp in de vorm van Hellgate: London.

POWER UNLIMITED GOLD

Een groot gedeelte van het team van Flagship Studios heeft aan de legendarische Diablo games gewerkt en dat is te merken aan de verslavende gameplay van Hellgate: London; een spel dat elementen uit actiegames, shooters en MMO's op slimme wijze combineert.

DEMONEN

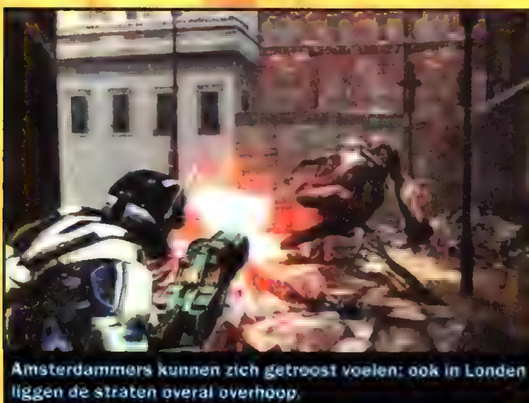
Het verhaal draait om de stad Londen, die slechts 25 jaar in de toekomst volledig overspoeld is door demonen. Een mysterieuze groep krijgers, de Templars genaamd, is de laatste kans voor de mensheid.
De actie vindt veelal ondergronds plaats. Verlaten metrostations en andere donkere schuilplaatsen dienen als ontmoetingspunt, waar je andere spelers tegenkomt en quests kunt aannemen en aan je uitrusting kunt sleutelen. De vele instances zijn alleen of in groepsverband door te ploegen, en leiden je naar vele creepy locaties.
Soms zul je tijdens het ontrafelen van het mysterie omtrent de invasie, het verwoeste Londen bezoeken en via portals voet zetten in de helse dimensie waar de demonen hun oorsprong vinden. Er is dus geen grote open wereld bevolkt door al jouw medespelers, maar in de stijl van Guild Wars leiden de vele gedeelde ontmoetingsplekken je naar de gevechten toe waar alleen jij en jouw teamgenoten aanwezig zijn.
Heb je alle aanwezige instances bezocht en de quests voltooid die bij een bepaald metrostation horen, dan is het tijd om door te reizen naar de volgende locatie.



Voordat ik het wist zat ik midden in de nacht mezelf ervan te overtuigen dat het oké was om nog één questje te doen. Dan weet je dat het goed zit met een game.

STOERE FIGUREN

De drang om te blijven spelen komt grotendeels voort uit de geweldige RPG gameplay die schuilgaat achter de zes klassen. Je hebt stoere figuren als de Blademaster, Marksman, Evoker, Summoner, Guardian en Engineer, die allen zijn voorzien van een duister voorkomen met magische invloeden.
In ieder nieuw level kun je dankzij de verkregen punten zelf kiezen welke skills je bemachtigt, of welke reeds verkregen skills je verder ontwikkelt. Daarnaast is het ook mogelijk zelf te bepalen welke statistieken je aansterkt.


Amsterdammers kunnen zich getroost voelen: ook in Londen liggen de straten overal overhoop.



DIVERS

Het toffe is dat iedere klasse echt een compleet andere gameplay ervaring oplevert. Ga je voor een Blademaster of Guardian, dan lijkt het alsof je een third-person actiespel aan het spelen bent, met vele brute aanvallen. Ga je voor een Summoner of Engineer, dan krijg je een strategische ervaring voorgeschoteld dankzij het aansturen van jouw minions. En als je een Marksman hebt gekozen, en de camera in first-person stand zet, dan knalt Hellgate weg als een echte shooter, maar dan wel met een arsenaal aan skills (gekoppeld aan bepaalde keys) zoals we dat kennen van een MMORPG.
Daarbij is er ook nog eens een grote hoeveelheid items te verkrijgen van verslagen vijanden die je zelf verder kunt tweaken, en is het mogelijk op verschillende niveaus zelf items te maken.
Er is overigens geen ammunitie of iets dergelijks, alle skills werken met cooldowns en een power bar.

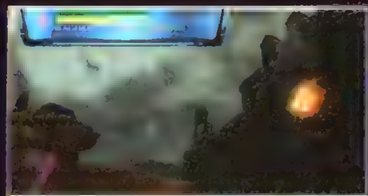
GEWELDIGE ERVARING

De balans en technische performance moet hier en daar nog een beetje getweaked worden maar dat is gezien de online aard van Hellgate geen probleem. Bovendien is Hellgate: London ook in de huidige vorm al een geweldige ervaring.

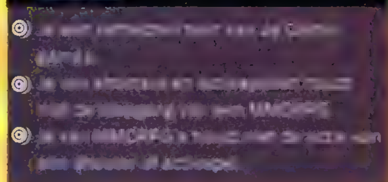
"IK ZAT MEZELF ER MIDDEN IN DE NACHT VAN TE OVERTUIGEN DAT HET OKÉ WAS OM NOG EEN QUESTJE TE DOEN."

FRIS EN FRUITIG

Sterk punt van Hellgate: London is dat de instances en items random worden gegenereerd, om verveling op de lange termijn te voorkomen. Een tweede bezoekje aan een reeds bezochte locatie kan dus volledig fris en fruitig aanvoelen, je confronteren met nieuwe vijanden en bovendien onbekende items opleveren met nieuwe statistieken en passieve effecten.
Loot whores worden dus op hun wenken bediend.



HALEN ALS



HELLGATE: LONDON



CONCLUSIE

Hellgate: London slaagt er in het beste van shooters, actiespellen, en MMORPG's samen te brengen in een geweldige en verslavende ervaring, die dankzij de originele opzet ongekende replay value biedt.



STEVEN

SCORE 91

HELLGATE: LONDON
PC
FLAGSHIP STUDIOS
ELECTRONIC ARTS
OUT NOW

18+



SIMCITY

Als Jan geen gamerecensent was geworden, was hij naar eigen zeggen vastgoedhandelaar geweest. Het bespreken van de nieuwe SimCity is hem dan ook op 't lijf geschreven...

JAN HEEFT Z'N BEDENKINGEN

SimCity is sentiment. Ik ben opgegroeid met die serie, net zoals met spellenreeksen als Civilization en The Settlers.
Door de jaren heen zijn dergelijke bouwsims steeds mooier en gedetailleerder geworden. Zo wist SimCity 4 de diepgang van het 'pixel-achtige' origineel te combineren met de grafische pracht van het moment. SimCity 4 is dik vier jaar oud maar oogt nog altijd mooier dan die hoos quasi bouwsims die vanuit het Oostblok jaarlijks over ons uitgekotst worden.
En nu is er SimCity 5... tenminste, dat dacht ik.

GEEN MAXIS?

Om te beginnen is het al een tikje verdacht dat deze game SimCity Societies heet en niet SimCity 5. Waarom krijgt een succesvolle franchise opeens een andere naam? Bij FIFA Street wisten we precies wat er aan de hand was; voetbal werd uit de stadions gehaald en naar de voetbalpleintjes gebracht; tricks en het dissen van je tegenstanders werd tot kunst verheven.
Maar bij SimCity Societies gaat het dus om 'samenlevingen' bouwen... of iets dergelijks. Daarover straks meer.
Een ander puntje van twijfel bij mijn persoontje was de ontwikkelaar achter de game: Tilted Mill Entertainment. Nu heeft dit bedrijfje haar sporen in het bouwsim genre wel verdiend (o.a. Ceasar IV) maar toch... waarom doet Maxis zoiets belangrijks en groots als de nieuwe SimCity niet zelf?
Of is dit de nieuwe SimCity helemaal niet?

MINDER MICRO

Om maar meteen met de rioolpijpen in de achtertuin te vallen: Societies is niet SimCity zoals die ik al jaren ken en koester. De game kent veel minder micromanagement en dat vind ik persoonlijk heel jammer.
Bij een game als SimCity wil ik zelf alles kunnen bepalen en beslissen. Van het aantal bomen in het stadspark tot de plaats, de lengte en de dikte van de waterleidingen aan toe. En ik wil belasting kunnen heffen op het water (natuurlijk - Ed), en wolkenkrabbers kunnen bouwen, en me druk maken over files in de stad en de stroomvoorziening en kunnen regelen en... en...en...

SMOG OF BLAUWE LUCHT

Oké, tijd voor een slokje water. Misschien moet ik de game een kans geven en niet blijven hangen in het verleden. Misschien moet ik eens gaan vertellen wat SimCity Societies wél is.
Welnu, het idee achter de game is dat jijzelf kunt bepalen wat voor soort stad je creëert. Je kunt er voor kiezen een totalitaire stad te maken met keiharde regels, of je bouwt een soort futuristische stad waar alles draait om zonne-energie, vliegende auto's en schone buurten.
Ben je meer een industrieel en roest het milieu je aan je reet, dan bouw

HALEN ALS

- Je meer van De Sims houdt dan van SimCity.
- Je het groene afval scheidt en je oude batterijtjes netjes inlevert bij de supermarkt.
- Je dol bent op customizen.

SIMCITY SOCIETIES





EA IS GROEN?

Ik word een beetje moe van al die automerken en oliemaatschappijen die opeens doen alsof ze milieubewust zijn. Het is algemeen bekend dat auto's al jaren op waterstof kunnen lopen maar dat bedrijven als Shell achter de schermen enorme lobby's hebben lopen om dergelijke nieuwe technieken te frustreren. We praten over een miljardenindustrie die ingrijpt op alle facetten van het dagelijks leven, dus Amerika en co laat haar heilige olie echt niet uit hun vingers glippen.
Hoe dan ook, het is hip om je milieubewust op te stellen en dus kent ook SimCity Societies een milieubewuste kant. Zo kun je in de game gebruik maken van bijvoorbeeld kolen of je gaat voor duurdere, duurzame vormen van energie. Dit zijn overigens geen verzonnen scenario's maar gebaseerd op rapporten over alternatieve brandstoffen afkomstig van BP Alternative Energy.
Ik moet bekennen, na wat eigen research, dat BP inderdaad een voorloper is als het gaat om onderzoek naar en toepassing van alternatieve energie. Maar deze vorm van ingame advertising/marketing is natuurlijk ook een hippe manier om beide bedrijven (EA en BP) in een goed daglicht te stellen. Het is in ieder geval op een leuke manier toegepast in de game.
Het zou nog leuker zijn als alle EA medewerkers ter wereld hun auto's zouden laten staan en voortaan op de fiets naar hun werk gingen. Dat zou pas echt schelen...



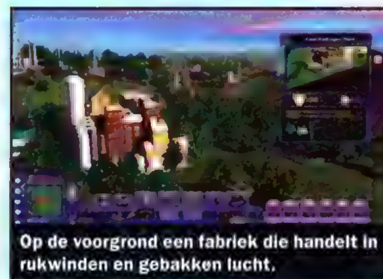
SOCIETIES

je gewoon fabriek, na fabriek, na fabriek en kleurt de lucht boven je stad al snel bruingeel. Niets gezelliger dan een dikke laag smog.

> "SOCIETIES IS GEEN SLECHTE GAME, HET IS ALLEEN EEN HELE ANDERE GAME GEWORDEN; IN IEDER GEVAL NIET DE SIMCITY WAAR IK VAN HOU."

SOCIALE GEBOUWEN?
Na een paar uur spelen kwam ik er achter dat ontwikkelaar Tilted Mill de game veranderd heeft in een soort de Sims. Zo hebben je "Sims" allerlei vaardigheden en kenmerken waardoor ze een speciaal sociaal persoon worden (waar andere Sims weer op reageren), en kennen de gebouwen in SimCity Sociale Energie.




Op de voorgrond een fabriek die handelt in rukwinden en gebakken lucht.


SimCity Societies is het dus niet voor Jan. Wellicht is ie meer te porren voor Sex and the SimCity...

Pardon? Inderdaad, Sociale gebouwen, dames en heren, het is briljant. Cynisme daargelaten, vallen de Sociale Waarden van je gebouwen en je inwoners grofweg en vrij vertaald uiteen in de categorieën: industrie, welvaart, spiritualiteit, creativiteit, kennis en gehoorzaamheid.



Je Sims reageren op deze gebouwen en voorzieningen, en het is aan jou om de boel een beetje in balans te houden (of juist expres in het honderd te laten lopen). Een spirituele samenleving kent bijvoorbeeld veel kerken, vrijwilligerswerk en recyclingwinkels, terwijl een gemeenschap waar welvaart de boventoon voert, meer op luxe, het bankwezen, flashy kantoren en schreeuwende uithangborden gericht is.

LAAGDREMPELIG
SimCity Societies is geen slechte game, het is alleen een hele andere game geworden; in ieder geval niet de SimCity waar ik van hou.
Ik hou niet van de fantasy aanpak als het gaat om steden bouwen. Daarbij is de game voor mij te simplistisch van opzet. Je kunt scholen en andere overheidsgebouwen neerzetten maar het hoeft niet. Elektriciteitscentrales en dergelijke hoeven niet netjes met elkaar verbonden te worden.
Daarentegen kun je wel alle gebouwen zelf neerzetten en ontwerpen. Customizen is het toverwoord. Maar ik wil niet customizen, ik wil zelf mijn eigen route van mijn metrolijn kunnen bepalen. En dat kan ik dus niet in deze game.
Maar misschien is dat wel de nieuwe trend. Eind vorig jaar viel Sid Meier's Railroads ook al op door zijn laagdrempelige aanpak.
Leuk, al die lage drempels, maar als ik toegankelijke gameplay wil, ga ik wel Wii Sports spelen.

CONCLUSIE

Simcity Societies heeft het hart op de goede plaats, maar mijn hart ging er niet sneller van kloppen.


JAN

SCORE 70

Je kunt hier weken zoet mee zijn, maar ik heb na twee dagen SimCity 4 weer uit mijn bibliotheek gehaald, afgestoft en opnieuw geïnstalleerd.

SIMCITY SOCIETIES
PC
TILTED MILL ENTERTAINMENT / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW

3+



VANAF 2008 OOK NIEUWE GAMES TE DOWNLOADEN

Het Nintendo van 2007 doet denken aan een Mech. Je weet wel, zo'n torenhoge Japanse vechtrobot. Doelbewust en onverstoorbaar zet de stalen kolos zijn stappen richting werelddominantie. Soms loopt hij in lijn met de concurrentie, soms een paar passen er achter. Maar twee dingen zijn boven elke twijfel verheven: allereerst bewandelt de robot Nintendo zijn eigen weg. En ten tweede: hij wil niet alleen jou, maar ook je gezinsleden voor zich winnen.

Op de Xbox 360 en PS3 is het al een tijdje mogelijk, maar vanaf volgend jaar kunnen Wii-bezitters ook nieuwe games downloaden (tegen betaling van Wii-punten, precies zoals dat nu al met de oude games werkt). Volgens Nintendo zijn ze hierover in gesprek met zo'n honderd ontwikkelaars, waarbij naast walvissen als Hudson, Namco en Square-Enix ook veel kleine visjes mee zwemmen.
Het ontwikkelen van games met beperkte inhoud en deze met minimale productie- en distributiekosten aanbieden via een downloadservice is dan ook een stuk laagdrempeliger en minder risicovol dan het produceren van een tastbare game voor in het winkelschap.

PRIMA

De potentie van de bewegingsgevoelige Wii-afstandsbediening leent zich prima voor beperkte doch verrassend leuke beeldspelletjes, dat hebben dingen als Wii Tennis, Kororinpa en Wario Ware ondertussen wel bewezen. Jammer genoeg zitten er tussen de eerste aankondigingen van Wii Ware-software nog niet van dit soort klein-maar-fijn-spelletjes, maar die zullen ongetwijfeld komen. Leukste verrassing is vooralsnog een nieuwe spin-off van Final Fantasy Crystal Chronicles.
Hieronder lees je meer over deze en drie andere aangekondigde titels.

Wii WARE WEETJES

* In Japan gaat de Wii Ware-service in april 2008 van start, volgens insiders is Nintendo of Europe er helemaal klaar voor om kort daarna te volgen.
* Grote probleem van het Wii Ware verhaal is het gebrek aan opslagruimte op de Wii (500 MB). Het is mogelijk om gedownloade spellen en diensten te wissen en later gratis weer te downloaden, en je kunt ze natuurlijk ook overzetten naar een SD-kaartje dat je in de hiervoor bedoelde opening van je Wii hebt gestoken. Maar dat blijven tijdrovende en vermoeiende klusjes. Daarom voelen we langzaam de behoefte aan een Wii+ groeien. Inderdaad, eentje met een harde schijf erin gebouwd.
* De prijs van de software verschilt per titel, in Japan is de prijs van het Final Fantasy-spel vastgesteld op 1500 Wii-punten, wat bij ons op 15 euro zou uitkomen.

VOOR JE BROERTJE! POKÉMON FARM

NINTENDO

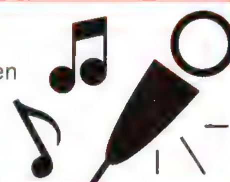


Via draadloze communicatie kun je de Pokémon die je ving in Pokémon Diamond en/of Pearl (dit zijn behoorlijk populaire spelletjes voor de Nintendo DS) kopiëren naar de boerderij op je Wii. Vervolgens kun je er... helemaal niets mee.
Nou ja, je kunt ze zien rondwandelen in gebrekkig maar toch best schattige 3D-gestalten, voor de echte Pokéfan is dat al heel wat, natuurlijk. En je kunt er ook met je Mii-personage tegenaan wandelen en daar foto's van maken.
Als er nog nieuwe aankondigingen worden gedaan over dit virtuele hoogstandje, laten we het je zo snel mogelijk weten.

VOOR JE ZUSJE! JOY SOUND

HUDSON

Het succes van Sony's SingStar-reeks is Hudson niet ontgaan, en daarom brengen ze Joysound naar jouw Wii.
Eerlijk gezegd is dit zingspelletje niet gebaseerd op SingStar maar op een karaokemachine van Xing die in Japan erg populair is. Eenmaal gedownload op de Wii, biedt Joysound toegang tot een breed aanbod aan meezingnummers en muzikale minigames. Om ze te kunnen spelen moet je een microfoon hebben aangesloten op de USB-poort van je Wii.
Hudson belooft regelmatig nieuwe hits en spelletjes aan te bieden, tegen betaling natuurlijk.



VOOR JE VADER! STAR SOLDIER

HUDSON



Alsof er nog niet genoeg vlieg-en-schietspelletjes uit de glorietijden van de SNES en TurboGrafx op de Wii zijn te downloaden, meent Hudson er een heel nieuwe versie van hun klassieke Star Soldier-serie aan toe te moeten voegen.
Je bestuurt het verticaal vliegende scheepje dit keer voorbij 3D-achtergronden, maar de gameplay is als vanouds: kogels ontwijken, power-ups pakken en knallen, knallen, knallen maar.

VOOR JOU! FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE YOUNG KING AND THE PROMISED COUNTRY

SQUARE ENIX



Door de gebeurtenissen uit de eerste Crystal Chronicles schijnt een kleine koning zijn koninkrijk te zijn kwijtgeraakt. Lullig voor die gast, maar gelukkig krijgen we volgend jaar de kans zijn land weer op te bouwen in deze zogenaamde "Country Building RPG".
De eerste beelden imponeren met een middeleeuws soort schattigheid en wekken de indruk van een volwaardige game. Motome Toriyama (Final Fantasy XII) schreef het scenario, de regie is in handen van Kenichiro Yuji (Front Mission Online).

THE ORANGE

JAN GENIET IN VIJFVOUD

The Orange Box? Is dat een kist sinaasappelen? Is het een doos met prullaria voor supporters van het Nederlands elftal? Is het een welkomstpakket van een bekende telecom-aanbieder? Nee, stelletje baklappen, dit is een van de beste games van 2007!

The Orange Box! De langverwachte Half-Life 2 box met maarliefst vijf games voor de prijs van één. En wat voor games! In deze doos vind je het originele Half-Life 2, HL 2: Episode One, HL 2: Episode Two, Portal én Team Fortress 2. Hemeltjelief, wat een pretpakket!

DE LEGENDE

Orange Box is er voor PC en Xbox 360 (PS3 volgt later, zie kader) en de fanatieke PC achterban zal het originele Half-Life 2 en Episode One ongetwijfeld van voor naar achteren hebben gespeeld. Toch rechtvaardigt de rest van de inhoud ook voor hen dubbel en dwars een aanschaf. Nieuwkomers met een Xbox 360 zitten helemaal gebakken; voor velen is dit een eerste kennismaking met de legendarische franchise, ervan uitgaande dat ze HL 2 op de originele Xbox gemist c.q. geskipt hebben.

MOOIER DAN HALO 3

Leuk is dat je vanuit een openingsmenu op ieder moment bij een van de vijf games kunt beginnen. Desgewenst speel je eerst Episode Two dan Portal en dan pas HL 2.
De meeste 360 gamers zullen echter beginnen met HL 2. De game oogt prima op de 360 maar doet wel wat onder voor de PC versie. De grap is wel dat HL 2 (een spel uit 2004) ingame mooier oogt dan Halo 3.



PS3 VERSIE LATER?

De PS3 versie komt wel, maar later. Valve had namelijk geen zin om de PS3 versie te doen, dus maakt EA 'm zelf maar. Het verbaast me niet echt, aangezien de baas van Valve, Gabe Newell, zich regelmatig kritisch over de PS3 heeft uitgelaten. Valve blijft wat dat betreft een echte PC ontwikkelaar.

Afgezien van de graphics heeft ook de gameplay niets aan kracht ingeboet. De shootouts, de sfeer, de vijanden, de wapens, het stoeien met de gravitygun, de omgang met de NPC's, het mysterieuze achtergrondverhaal, de manier waarop de physics integraal onderdeel uitmaken van de gameplay... het is stuk voor stuk van ongekend hoog niveau.

DE ANDERE VIBE

Episode Two is voor iedereen helemaal nieuw en een fantastische voortzetting van de HL 2 legacy. Opnieuw strijden Alyx en de zwijgzame Gordon zij aan zij. Deze keer buiten City 17, in de wildernis, en dat zorgt voor een heel andere vibe. De bekende vijanden en personages zijn weer van de partij, maar er worden ook nieuwe inzichten gegeven in het HL universum. Zo duik je diep in de hollen van de Antlions en leidt het 'insectpletten' tot een climax aan torrenpus. Ook de ongrijpbare G-Man verschijnt weer ten tonele en deze freaky verschijning bezorgde me opnieuw kippenvel.
Voor de rest hou ik het hierbij: ga Episode Two gewoon spelen. Hij is beter dan Episode One en die was al verdomde goed.



Alyx had nooit kunnen vermoeden dat pijpen haar nog eens het leven zou redden. [Half-Life 2: Episode Two]





[Half-Life 2: Episode Two]

MINDFUCK

Dan Portal, een persoonlijk lievelingetje van mij. Portal is Brain Age voor echte gamers want deze "minigame" (kun je een slordige vijftig hersenkrakers nog wel een minigame noemen?) is kil en klinisch van opzet maar fucked met je brein. Het idee is even simpel als briljant: je hebt een portalgun waarmee je twee 'portals' in witte muren kunt schieten (zwarte muren zijn ondoordringbaar). Een blauwe portal is de ingangportal, de oranje portal is de uitgangportal... of andersom dat kan ook. Loop door de blauwe portal heen en je komt daar uit waar je de oranje portal hebt geschoten. Volg je het nog?
Voorbeeldje: je ziet een uitgang maar die is van je gescheiden door een gapend ravijn. Schiet een blauw gat in een nabije muur, schiet een oranje gat naast de uitgang aan

HALEN ALS

- Je wilt weten hoe het verder gaat met Gordon en Alyx.
- Je Brain Age voor echte gamers zoekt.
- Je een van de beste games aller tijden op je Xbox 360 wilt spelen.

BOX

"DAMN YOU VALVE, WAAR HAAL IK IN DEZE DRUKKE WINTERMAANDEN DE TIJD VANDAAN OM AL DIT LEKKERS TE SPELEN?"







[Team Fortress 2]

de andere kant van het ravijn en klaar is Kees. Maar dat is dan ook het allereenvoudigste voorbeeld van de vele hersenkrakers die je voorgeschoteld krijgt. Want met dit simpele gegeven heeft Valve tal van


Het leveldesign is nog strakker dan de poes van Marijke Helwegen na een vaginareconstructie. [Portal]

obstakels in platformachtige levels gezet. Elektrische energiebollen die machines aanzetten, kratten die op pressure plates moeten vallen, liften die geactiveerd moeten worden, stationary guns die je weg versperren en ga zo maar door.
De speler is als een rat in een laboratorium (letterlijk) en iedere keer moet je de omgeving naar je hand zetten, enkel met blauwe en oranje gaten. Bizar leuk.

DE PIXAR TOUCH

En dan hebben we, hijg, puf, ook nog Team Fortress 2. Ik wil hier kort over zijn. TF 2 is fantastisch. Door het unieke uiterlijk onderscheidt de game zich al direct van zijn booskijkende, militaire multiplayer-genrebroeders. Het is net alsof je meespeelt in een Pixar film en sommige personages lijken zo uit The Incredibles te zijn weggelopen.

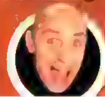
De verschillende klassen (negen stuks) zijn heerlijk stereotiep vormgegeven en de actie komt cartoonesk en kleurrijk in beeld.
Onder het hilarische uiterlijk schuilt echter een fraaie balans van klassen, vaardigheden en wapens. Er zijn aanvallende, verdedigende en ondersteunende klassen en allen hebben unieke voor- en nadelen. Sommige klassen zijn lastiger onder de knie te krijgen dan anderen, maar als je bijvoorbeeld een Spy door en door kent, is hij een dodelijk wapen in team battles. Vooral omdat hij de kleuren, de look en de naam van een vijand kan aannemen. Niemand die iets merkt, totdat je je dodelijke kill maakt. Maar ook de andere klassen zijn om te zoenen zo leuk.
Damn you Valve, waar haal ik in deze drukke wintermaanden de tijd vandaan om al dit lekkers te spelen? ✪

EPISODE THREE?
Half-Life 2: Episode Three is in de maak, en zou ergens in de eerste helft van 2008 uit moeten komen. Maar aangezien Valve nooit een deadline haalt, denk ik eerder aan najaar 2008. En daarna, hop, hop... op naar HL 3! Toch?



[Team Fortress 2]

CONCLUSIE
Dat een game van drie jaar oud nog steeds zo belachelijk goed is, zegt iets over het meesterwerk dat Half-Life 2 was, alleen al daarom mag je Episode Two niet missen. Portal is voorts een bovenstebeste 'mindfuck' en Team Fortress 2 is een heerlijk alternatief tussen al het serieuze multiplayer schietgeweld. Zo'n lekkere doos zul je niet vaak meer tegenkomen.


JAN

SCORE 92

Half-Life 2 plus de twee uitbreidingen leveren al met gemak zo'n dertig uur aan intense gameplay op. Vervolgens kookt Portal je hersens op aangename wijze gaar en biedt Team Fortress 2 nog weken online knalplezier.

THE ORANGE BOX
PC / XBOX 360 / PLAYSTATION 3
VALVE / ELECTRONIC ARTS
1 - 24 SPELERS
OUT NOW
16+



NARUTO: RISE OF A NINJA

STEVEN OP AVONTUUR MET Z'N FAVORIET

Bekend met het spel Jeopardy? Oké, daar gaan we. 'Een kleine ninja in de leer, die niet geliefd is in zijn woonplaats Konoha, wiens inwoners een demonische vos met negen staarten in zijn lichaam hebben gevangen? Steven: euh... wie is Naruto, voor 1000 punten.



Jawel, mede animé nerds, het gaat eindelijk gebeuren: de Xbox 360 is het platform dat gesierd gaat worden met een echte Naruto game! Eentje waarvan de gameplay op eigen benen kan staan.
Niet alleen fans van de geweldige Japanse animatieserie zullen dus genieten van deze game. Iedereen met een zwak voor een leuk actiespel met scherpe kleurrijke beelden zal de belevingen van de bijdehante ninja Naruto kunnen waarderen.

SANDBOX

Het verhaal begint daadwerkelijk bij de eerste aflevering van de serie en de actie wordt regelmatig onderbroken door tekenfilmfragmenten.
De gameplay zelf plaatst je in de stad Konoha, waar je vrij bent om in 'sandbox' stijl verscheidene missies aan te nemen. Sommige laten je op zoek gaan naar een voorwerp of persoon, terwijl anderen je vragen een nieuwe techniek te leren.
Naast het geklauter en geren door de stad en nabijgelegen omgevingen, zul je uiteraard ook moeten vechten. Dit gebeurt vanuit een zijaanzicht en met behulp van razendsnelle combo's, die in aantal toenemen naarmate het avontuur vordert.

JUTSU'S

Rise of a Ninja heeft een leuke manier gevonden om het gevoel van de jutsu's (zie kader) op een controller onder te brengen. Met een druk op een schouderknop, en door tegelijkertijd met de twee analoge knuppels verschillende bewegingen te maken, kun je de jutsu's die je hebt verzameld uitvoeren. Als je de juiste combinatie hebt gemaakt begint er een meter te lopen. Als je de schouderknop loslaat stopt de meter, en door dit op het juiste moment te doen, wordt de jutsu succesvol uitgevoerd.
Omdat het uitvoeren van een jutsu wel de nodige tijd vraagt, is het zaak hiervoor de ruimte te creëren met behulp van een sterke combo. Het is een speciale techniek die voor bereiding vraagt. De verschillende jutsu's die de personages gebruiken, is een van de sterkste elementen in de animatieserie. De originele manier waarop dit onderdeel in de game is verwerkt, zorgt ervoor dat ook Rise of a Ninja hier de vruchten van plukt.

"IK HEB ECHT EEN HEEL GOED GEVOEL AAN DEZE TOFFE GAME OVERGEHOUDEN."

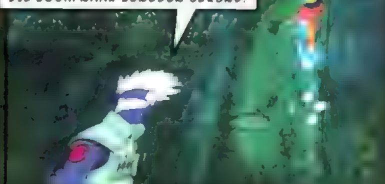




TOFFE GAME

Het enige puntje van kritiek is dat de besturing niet altijd even gepolijst is, je soms onbedoeld van een platform afglibbert of tegen een muur aanrent en een Japanse taaloptie ver te zoeken is.
Maar verder heb ik echt een heel goed gevoel aan deze toffe game overgehouden.





HALEN ALS

- Je net zoals vele animé liefhebbers de Naruto serie in je hart hebt gesloten.
- Je graag met schitterende cartoony graphics wordt verwend.
- Je op zoek bent naar een gezellig avontuur dat wordt gekenmerkt door gevarieerde gameplay.

JUTSU'S

De stijl die de ninja hanteert, kennen we als ninjutsu, wat letterlijk 'ninja techniek' betekent. Nin staat voor ninja, en jutsu is de verzamelnaam voor technieken.
Je komt dit woord dan ook veelvuldig tegen, in zowel animatie en live action films en series, als in verscheidene Japanse vechtsporten.
Deze technieken spelen ook een grote rol in de wereld van Naruto, en iedere ninja heeft een hele reeks aan unieke jutsu's tot zijn beschikking. Van oudsher speelt ook magie een belangrijke rol in de fictieve weergave van de klassieke ninja krijgers, en de combinatie van werkelijkheid en fantasie heeft geleid tot het uitvoeren van deze jutsu's door speciale 'seals' te vormen met je handen.
Iedere Japan freak, bekend met de stijlvorm van de ninja uit films, series en strips, zal deze aanvallen kennen en de implementatie in Rise of a Ninja kunnen waarderen.

CONCLUSIE

Met z'n sterke gameplay, originele graphics en gelikte presentatie, is Rise of a Ninja een toffe ervaring, ongeacht of je nu wel of niet bekend bent met de serie.


STEVEN

SCORE **81**

Dankzij de vele optionele missies en secrets verstopt in de Story en multiplayer mode, kun je lange tijd als ninja door het leven gaan.

NARUTO: RISE OF A NINJA
XBOX 360
UBISOFT
1-2 SPELERS
OUT NOW
12+



GamePlay

www.gameplay.nl

GAMEPLAY 07 IS GROTER DAN OOIT!

DIT JAAR NIET ÉÉN, MAAR TWEE HALLEN VOL DIGITAAL VERMAAK. CHECK DE NIEUWSTE GAMES ALS HALO 3, ASSASSIN´S CREED, SUPER MARIO GALAXY, CRYSIS, RATCHET & CLANK FUTURE, CALL OF DUTY 4, NEED FOR SPEED PROSTREET EN MASS EFFECT. EN ER IS MEER: TOERNOOIEN, EEN GAMESMARKT, ´S WERELDS BESTE GAMERS, BOOTHBABES EN VEEL, HEEL VEEL GOODIES.

DAT MAG JE DUS NIET MISSEN!

KAARTEN KOOP JE NU BIJ:

- FREE RECORD SHOP
- TICKETBOX
- GAMEPLAY.NL

Dagkaart vrijdag, zaterdag of zondag: 15,00 euro

Weekendkaart zaterdag & zondag: 24,50 euro

23 ★ 24 ★ 25 NOVEMBER 2007

JAARBEURS UTRECHT

HET GROOTSTE GAME-EVENT VAN DE BENELUX













powered by



wizzl

TIMESHIFT

J.J. DOET OPROEP TOT SIMPLISME

J.J. zet de boel graag op scherp, en ook deze maand steekt ie z'n afwijkende mening weer niet onder stoelen of banken. Halo 3 of Timeshift: wat is leuker? J.J. weet het wel...

Natuurlijk ga ik hier niet beweren dat de first-person shooter Timeshift beter is dan Halo 3. Ik heb genoeg verstand om te zien dat de game van Bungie grootser, dieper en innovatiever is, en een ongehoorde multiplayer bezit. Maar dat wil niet zeggen dat ik de game ook leuker vind. Smaken verschillen.

Wat mij wel irriteert is dat de pers dat innovatieve, "revolutionaire" als een groot goed ziet en een (redelijk) simpele knaller als Timeshift veel minder aandacht geeft. Want niet hip. Met als gevolg dat veel gamers Timeshift niet zullen gaan spelen, en daar baal ik van.

Kijk, Halo 3 speelde ik uit en ik dacht 'fraai', terwijl ik na Timeshift reageerde met: 'veeeeeeeetttt'! Ik ben sinds Bioshock niet meer zo uit mijn dak gegaan.



ROT OP MET DIE ZOOI!

De gameplay van Timeshift is gewoon helemaal mijn ding. Dertig levels lang krijg je de kans alles ongehoord naar z'n moer te knallen. En deze orgie van geweld wordt nergens onderbroken door diepe filmpjes en suggestieve teksten. Rot op met die zooi! Ik klik het toch door.

Nee, bij Timeshift ben je een genetisch gemanipuleerde bikkel met een speciale suit, een gun en hersens zo groot als een walnoot. Heerlijk!

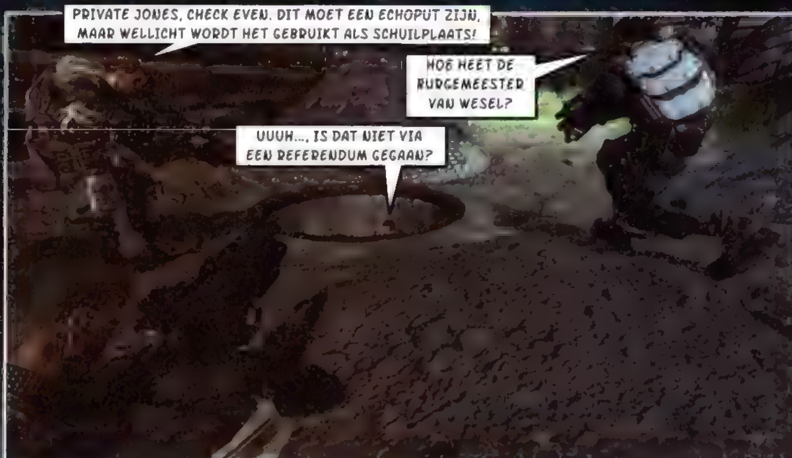
Timeshift is zo'n typische arcade shooter die vrijwel niemand meer durft te maken. Het moet tegenwoordig immers allemaal diep gaan, gebruik maken van het sandbox principe of tactical combat bevatten.

Ik ben blij dat Saber Interactive daar anders over dacht. Dit is eindelijk weer eens zo'n ouderwetse game voor de leunstoel-Rambo's. Denk aan Black, de shooter waarin ook alles naar z'n grootje kon, alleen ziet dit er nog veel vetter uit, kun je in voertuigen rijden en heb je de beschikking over de Timeshift mode.

SPELEN MET DE TIJD

De Timeshift mode zit in je pak en zorgt ervoor dat je de tijd stop kunt zetten, kunt vertragen of terug spoelen.

Zo kun je, bijvoorbeeld als iets plotseling in elkaar dondert en je verpletterd dreigt te worden, gewoon even de tijd stopzetten en vrolijk doorlopen, of wanneer je bij een sprong verkeerd uitkomt en valt, even de tijd terugspoelen om de sprong alsnog goed uit te voeren.



Het is een leuke optie die de game meer diepgang geeft, maar voor mij voelde het (net als bullettime) toch een beetje aan als cheaten. Zodra het lastig wordt, ben je geneigd op die knop te rammen. En dat wil ik niet. Ik wil het eerlijk uitvechten. Ik tegen hunnie! Zo'n optie moet je echt alleen in het uiterste geval gebruiken (dus bij puzzels); geheel op eigen (vuur)kracht ruimtes leeg maaien is zoveel bevredigender!

LEVE HET DOMME GEWELD!

Het mag duidelijk zijn: Timeshift gaat nergens de originaliteitsprijs winnen en zal in vele reviews, kwalificaties als eentonig en simplistisch krijgen. Maar fuck that! Waarom moet alles Bioshock of Mass Effect zijn? Elke week een patatje eten verveelt toch ook niet?

Ik heb sinds tijden niet meer zo'n adrenalinerush gehad als bij Timeshift. Alles kan aan gort, de actie pauzeert nooit, de wapens zijn bruut en de shoot-outs dankzij open omgevingen en een bovengemiddelde A.I. supertof.

Ik kom er voor uit. Ik hou van dom geweld en wil niet meehuilen met dat intellectuele gezwam dat alleen diepe games goed zijn. Als ik een diep verhaal wil, lees ik wel een boek.



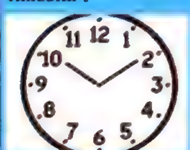
> "IK HOU VAN DOM GEWELD EN WIL NIET MEEHUILEN MET DAT INTELLECTUELE GEZWAM DAT ALLEEN DIEPE GAMES GOED ZIJN."

WHAT'S IN A NAME?

Timeshift had eigenlijk op de Xbox moeten uitkomen, maar het lukte Atari niet het spel binnen een redelijke termijn te voltooien, waarop Vivendi de boel overnam en de game naar de Xbox 360 overzette. Vervolgens duurde het toch weer dik twee jaar voor het spel af was.

Als dat geen timeshiften meer is...

TIMESHIFT




HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- Je genoot van een game als Black.

CONCLUSIE

Ik vond Timeshift leuker om te spelen dan Halo 3! Punt!



J.J.

SCORE 85

Singleplayer is langer dan Halo 3.

TIMESHIFT
XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC
SIERRA
1-16 SPELERS
OUT NOW
18+



CONAN

MAARTEN GAAT ALS EEN BRUUT TEKEER

Hilarisch! Daar waar we vaak lopen te zeiken dat games zo vaak uitgesteld worden, is Conan plotseling een maand eerder gereleased! Maarten zag dat als een goed voorteken.

Conan begint weliswaar met vrij simpel slagerswerk, maar schijn bedriegt. Met het neerhakken van vijanden verdien je experiencepunten en als je deze inlevert, kun je nieuwe moves leren, en dat zijn er meer dan driehonderd!
Daarbij heb je de keuze waar je je in gaat specialiseren. Vecht je liever

"BLOEDERIGER DAN DIT HEB JE 'T NOG NIET VAAK GEZIEN."

met twee zwaarden of met één grote? Of gebruik je liever een schild? Aan jou de keus. Zo'n beetje elk wapen dat op de grond ligt, kun je gebruiken. Tot complete rotsblokken aan toe!


Het schijnt dat Adrie Koster z'n selectie Conan laat spelen ter verbetering van hun traptechniek.

Zelf gebruikte ik vaak de 'piledriver': je pakt je tegenstander op en boort 'm met z'n smoel de grond in. Heb je een dergelijke move in je bagage, dan moet je hem nog gaan perfectioneren, wat weer extra health en kracht oplevert.

CREATIEF MET MESSEN

In het nagenoeg perfect uitgewerkte vechtsysteem kun je je creativiteit goed kwijt. Het is echt fucking briljant om één van je messen naar een vijand te gooien met de rechter trigger, er vervolgens op af te springen en het andere mes in z'n ribbenkast te rammen om daarna doodleuk je eerste zwaardje weer op te pakken terwijl je met je blote poten en je tijgerslip in een plas bloed staat. Bloederiger dan dit heb je 't nog niet vaak gezien. Het lijkt dat Spaanse tomatenfeest wel. Geweldig!

BLOK JE ROT

Hoewel Conan een echte hack 'n slash game is, moet je niet denken dat je alleen maar op kruisje hoeft te drukken. Er moet worden geblokt en de ene oerwoudbewoner is de andere niet.
Doe je dit blokken goed, dan heb je kans om te counteren. Een grote afbeelding met de knop die je moet indrukken verschijnt in beeld waarna de barbaar met een prachtige animatie de tegenstander helemaal kapot maakt. Dit werkt hetzelfde bij het openen van deuren, het omduwen van voorwerpen en het bevrijden van gevangenen.

ZINGENDE ZWAARDEN

Na een goede combo of fraaie move gaan je zwaarden de 'Song of Death' zingen. Ze krijgen een soort vuurenchant en het afhakken van armen en benen gaat daarna nóg soepeler.
Je voelt je oppermachtig als je met die gekartelde, brandende hakmessen een whirlwind uit de kast tovert en alles en iedereen doormidden klieft. Je voelt je Conan!
Het verhaal is verder niet wereldschokkend, maar de aaneenrijging van actie en cutscenes is zo goed dat je voordat je het weet al bij de zoveelste bossbattle aankomt. Het is meeslepend. Stoppen doe je niet.



EFFE DE TANDEN OP ELKAAR MAKKER.
CHECK DAN EERST EVEN OF JE VERZEKERING DAT DEKT.
NEE, WACHT CONAN! IK DENK DAT IK ME TOCH LIEVER DOOR EEN ORTHODONTIST EEN BEUGEL LAAT AANMETEN
GEEN PROBLEEM, IK HEB EEN TANDPLUSPAKKET

DOORSPELEN DIE HAP!

Er zijn meerdere redenen waarom je deze game na het verslaan van de eerste twee bosses (een lelijke vetklep met een hamer en een zanddraak) niet naast je neerlegt.

- Je krijgt gewoon geen genoeg van het op bloederige wijze afslachten van die primitieve eilandbewoners.
- Je verdient experience en de moves die je daardoor krijgt, móet je gewoon masteren.
- Je wilt gewoon weten hoe het afloopt. Wie gaat Conan allemaal nog tegenkomen?
- Conan en Akanna worden steeds closer, dus als ze ontvoerd wordt, wil je haar redden! Bovendien wil je ze zien batsen!
- Bij elke boom die je tegenkomt staan hulpeloze vrouwtjes hun eigen tepels te tellen. Die laat je toch niet stikken?

NAAKTE WIJVEN

Naast Akanna, die een grote rol in het verhaal speelt, komt Conan nog veel meer vrouwen tegen. Als die kronkelende chicks met hun perfecte blote tieten "Let me repay you!" en "Take me and crush me with your love!" tegen je gaan zeggen, dan ben je toch wel enigszins teleurgesteld dat het slechts bij het doorsnijden van de touwen (waarmee ze aan de boom vastgeketend waren) blijft...







HALEN ALS

- Blote jetsers je ding zijn.
- Bloed je lievelingssapje is.
- Je de bruutste next-gen hack 'n slash game wilt hebben.

CONCLUSIE

Conan combineert God of War II met een snuifje erotiek. Het is gewelddadig, bloederig en geeft je de kracht waar elke normale man stiekem wel eens van droomt. Iedere hack 'n slash liefhebber moet deze game spelen. Roaarr!!


MAARTEN

SCORE 81

Conan uitspelen zal je ongeveer twee dagen kosten.

CONAN
PS3 / XBOX 360
NIHILISTIC SOFTWARE / THQ
1 SPELER
OUT NOW
18+



Alleen bij Free Record Shop

PlayStation 3 Console 40GB

BUNDEL VOORDEEL

- 40GB HARDE SCHIJF
- BLU RAY SPELER
- DRAADLOZE CONTROLLER

VAN

399,-





SPIDER-MAN TRILOGY

3-Disc



OP=OP

59⁹⁹

VAN 459,-

429,-

free record shop



THAT'S ENTERTAINMENT

www.FreeRecordShop.nl

WIJZIGINGEN IN AFBEELDINGEN, PRIJZEN EN/OF DRUKOUTEN VOORBEHOUDEN.

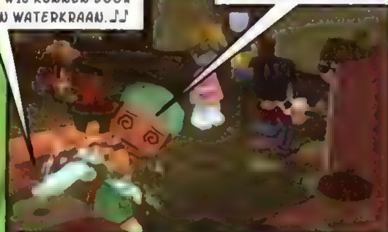
MYSIMS

"Tien maanden", schreeuwde Jeroen, terwijl hij met z'n vingers op de DS met daarin een exemplaar van Animal Crossing tikte. "Tien maanden, en moet je dat onkruid eens zien!" Niet begrijpend keken de overige redactieleden elkaar aan. Waar had die lange 't in godsnaam over?

Het olifantje uit Animal Crossing, Big Top, begreep het allemaal wel: "Je hebt je tijd uitgezeten, tien maanden, wat gedaan is, is gedaan… Wat!? Je hebt helemaal niet vastgezeten?"
Nee Big Top, ik heb niet in de gevangenis gezeten. Ik ben tien maanden geleden gestopt met Animal Crossing spelen omdat er andere games langskwamen die ook mijn aandacht vroegen.
Achteraf gezien heb ik daar spijt van, want sinds ik met MySims ben begonnen, besefte ik pas wat ik naast me neer had gelegd.

BOUWEN

MySims deed me namelijk heel erg denken aan Animal Crossing. Nee wacht, dat klopt niet helemaal. MySims deed me weer terugverlangen naar het vrolijke dorpje dat ik Lorien had gedoopt. Het spelletje van EA lijkt namelijk heel erg op het dierenbos 'spel' van Nintendo, en dat komt niet alleen door het kleurrijke uiterlijk.
Ook in MySims ben je bewoner van een dorpje waar allerlei verschillende personages hun intrek nemen, naarmate jij het dorpje meer en meer opknapt.



Maar MySims is tegelijkertijd ook heel anders. De bewoners bijvoorbeeld, missen een bepaalde magie. Ze ogen een beetje leeg en willen eigenlijk alleen maar 'dingen' van je. Bouw een bed, bouw een stoel, bouw een oven, bouw dit, bouw dat. Om gek van te worden.

EXTRACTEN

Uiteindelijk ga je natuurlijk toch naar je zelf gebouwde werkplaatsje en bouw je de dingen die de bewoners van je willen in de kleur die ze willen. Die kleuren krijg je door extracten te verzamelen; dat kunnen appels, bloesem of smiley extracten zijn die personages laten vallen als je vrolijk met ze babbelt. Heb je alle ingrediënten voor je bouwproject dan ga je aan de slag en knutsel je op eenvoudige wijze spullen in elkaar. Denk aan Lego maar dan op je Wii.
Als je dit alles naar behoren doet, komen er meer bewoners naar je dorp en breidt het gebied dat je kunt bewandelen steeds meer uit.
Het fundament van het spel blijft echter bouwen: je bouwt wat, vist, bouwt, plant bomen, bouwt, plukt appels, bouwt en… bouwt nog een beetje.

GEMIS

Begrijp me niet verkeerd; MySims is best leuk, maar naarmate ik het langer speelde, besefte ik hoe ik mijn vrienden in Lorien miste. Ik miste de bijdehante opmerkingen van Kabuki, die niet weg te pesten Victoria en de onzekere Cube. Ja, zelfs afzetter Nook miste ik.
Het wordt tijd dat Animal Crossing zijn opwachting op de Wii maakt, maar tot die tijd bouw ik nog wel wat tafels en stoelen in MySims…en wied ik wat onkruid in Lorien.



CONCLUSIE

MySims heeft niet zoveel met De Sims te maken; het is gewoon een virtueel dorpje waarin je naar hartenlust kunt bouwen.



JEROEN

SCORE 70

Je zult heel wat uurtjes bezig zijn met dit spelletje, maar of het na tien maanden nog leuk is?

MYSIMS
Wii
ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW

3+



PSP

PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE

Politiemannen hebben het maar zwaar in Nederland. Weinig respect, veel bureauwerk en het enige stoere aspect van hun baan (het schieten natuurlijk) gebeurt slechts bij hoge uitzondering. Maarten adviseert ze allemaal om een PSP met Pursuit Force te kopen; dat zal die arme jongens wat opfleuren.

Pursuit Force was een heerlijke ouderwetse arcadegame waarbij je de bad guys onder vuur nam als lid van een speciale eenheid die de stad Capital City moest beschermen.
Het spel dat twee jaar geleden uitkwam, bevatte brute actie, geweld en vrij simpele gameplay. Daarmee behoorde het tot een van de betere PSP-games in de begindagen van de handheld van Sony.
Deel 1 zat bomvol coole achtervolgingen te land, ter zee en in de lucht met als enige doel het uitschakelen van het gespuis dat de stad onveilig maakte. Het concept was simpel, stak goed in elkaar en bood alles wat mannen boeit: autorijden, schieten en gevaarlijke stunts.

DIVERSITEIT

Gelukkig gaat het tweede deel van Pursuit Force op dezelfde voet verder, en biedt het zelfs een nog grotere diversiteit aan opdrachten. Zo heb ik al met een hovercraft een boot beschermd, talloze waterscooters kapot geschoten, snoeihard met motoren gescheurd, met een vrachtwagen gereden en uit een helikopter mogen vuren. Er is eigenlijk geen voertuig dat je niet kan besturen.
Vier nieuwe personages zien het levenslicht, maar belangrijker is de toevoeging van de justice meter. Die vul je bijvoorbeeld door bad guys af te knallen en leeg je om je health te herstellen. En die health heb je nodig ook, want hoewel er in Extreme Justice een moeilijkheidsgraadkeuze is toegevoegd, kan het er weer behoorlijk heftig aan toe gaan.
Lukt het je niet in je eentje, dan kun je overigens altijd nog hulp inroepen want de game is coöp speelbaar.

HOPPEN

Het tofste van PF is nog steeds het op hoge snelheid springen van voertuig naar voertuig, dat veel spektakel en dikke stunts oplevert. Zelden voltooide ik een opdracht in hetzelfde vervoermiddel als waar ik in begon, en dat niet alleen omdat m'n auto weer eens kapot geschoten werd, maar ook omdat het voertuighoppen gewoon zure fun is!



VanVelzen betrapt op zware verkeersovertreding.

CONCLUSIE

Net als de eerste Pursuit Force, is Extreme Justice zo'n retestrakke game dat je er zelfs thuis eventjes de next-gen voor uitzet.



MAARTEN

SCORE 81

Twee dagen platgespeeld.

PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE
PSP
BIGBIG / SONY / SCEB
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

12+



NHL 2K8

J.J. zal zijn afkomst nooit verloochenen en blijft het voetbal en het basketbal trouw. Maar dat spelletje met die puck, dat laat hem maar niet los...

IJshockey is gewoon een vette sport en ik raad iedereen aan die zich gedurende het NHL voorseizoen in de VS of Canada bevindt, eens naar een NHL 'pre-season match' (gewone competitiewedstrijden zijn steevast stijf uitverkocht) te gaan. Je weet niet wat je meemaakt.

DE BEUK ERIN

Datzelfde vette gevoel heb ik ook op de PS3 of Xbox 360. Het mooie van ijshockey is dat hoe kut je ook bent, je toch altijd leuk kan meedoen, want dan gooi je gewoon de beuk erin. En omdat de doeltjes zo lekker dicht bij elkaar staan (een goed idee voor de Amsterdam Arena) scoor je met een hoop gekloot ook nog wel eens.
De actie vliegt op en neer en nooit is het saai. Zelf sporthaters krijg ik nog wel aan een potje ijshockey terwijl ze aan voetbal nooit beginnen. Rammen en beuken kan immers iedereen.



GRIEZELIG

Maar goed, voor de echte puristen is ijshockey natuurlijk meer dan rammen en beuken alleen, en met name voor hen is het jammer dat NHL 2K8 niet de gameplay levert die zij (en ik dus ook) graag zouden zien. De game ziet er griezelig goed uit en vaagt EA's NHL Live 08 in dat opzicht weg. Ook qua modes pakken ze lekker uit. Je kunt de NHL afwerken of kiezen voor de Challenge mode waarin je legendarische (voor de insiders dan) matches speelt of je gaat naar een serie mini-achtige games toe waar je bijvoorbeeld twee tegen twee kan spelen (gaat het allemaal nog sneller) of funny schietoefeningen kan doen.



LASTIG

Maar waarom hebben ze die controls nou zo lastig gemaakt? Ik haat het als de coolste features van een sport onder lastige knoppencombo's worden weggezet.
Zo heb je voor een zogenaamd slapshot (gewoon vol uithalen) een combinatie van de linkertrigger en een knop nodig, ook zijn er twee soorten 'sprints', en zo zijn er meer zaken die het spelen onnodig ingewikkeld maken. IJshockey is een snelle sport en je hebt geen tijd om na te denken onder welke knop wat zit.
In dat kader noem ik ook nog even de ProStick controls die je met de rechter analoge stick wat heen en weer laat 'pingelen'. Maar waarom kan je er dan ook niet mee schieten? 'Naar achteren en voren bewegen en knal', had meer voor de hand gelegen...
Laten we het er maar op houden dat 2K Games wel eens beter heeft gepresteerd.

CONCLUSIE

Niemand koopt twee NHL-games; dus als je moet kiezen raad ik NHL Live 08 aan. Hé, mag EA op sportgebied ook eens keer winnen...

JJ — SCORE 84

[illegible]

NHL 2K8
PS3 / XBOX 360
2K GAMES / TAKE 2
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

3+

DEWY'S ADVENTURE

Dewy op de Wii doet volgens Jurjen denken aan Nada van Nie. Niet foeilelijk maar ook zeker niet mooi. Weinig diepgang, eigenlijk alleen de moeite waard als er niets anders voorhanden is. En dat terwijl hij eigenlijk Katja Schuurman had verwacht, of toch op zijn minst Froukje de Both.

Ja, het is een teleurstellende dame, die Dewy. Dewy, je stelt me teleur. Dan kun je wel een waterdruppel zijn, dat betekent nog niet dat je niet lekker hoeft te glijden. Juist OMDAT je een waterdruppel bent, zou je lekker moeten glijden. Maar dat doe je niet, jongedame.
Je glijdt niet lekker. Je glijdt een beetje stroef en ongemakkelijk, blijft achter randjes hangen en er mankeert iets aan je collision detection. Nee, jongedame, jij hebt mij teleurgesteld. Jammer, hoor. Ik had echt hoge verwachtingen van jou.



Nadat Jamai homo werd, zette Dewy het op een zuipen.

BLIKSEMSTRAAL

Dewy is dan wel een waterdruppel, ze is niet altijd nat. Door op het stuurkruis omhoog of omlaag te drukken kun je namelijk de temperatuur van je omgeving rigoureus omhoog of omlaag brengen.
Als je haar heet maakt, wordt Dewy een gaswolkje dat omhoog zweeft. Je kunt dan een bliksemstraal opladen die alle vijanden in de nabije omgeving verschroeit.
Als je omlaag drukt, verandert je omgeving in een sneeuwlandschap en Dewy in een ijsblokje. Je kunt in bevroren toestand een draaiaanval uitvoeren. En een drieklapscombo die niet lekker aanvoelt en er onduidelijk uitziet.



We mogen het oordeel van Jurjen over deze schattige waterdruppel best wel hard-vochtig noemen.

ZUIGPLANT

Je moet de afstandsbediening kantelen om de omgeving te kantelen en Dewy voorbij allerlei hindernissen en vijanden naar de finish te laten glijden. Het doet denken aan Monkey Ball, alleen verzamel je dit keer geen bananen maar gekke poppetjes.
En je moet regelmatig als een idioot schudden met de afstandsbediening om jezelf uit de buik van een zuigplant te bevrijden, iets wat er uitziet als masturberen maar lang niet zoveel bevrediging geeft. Denk aan Nada van Nie. Door de kirrende figuurtjes en snoepgoedkleuren doet het spel ook een beetje denken aan het onvolprezen LocoRoco. Dus denk aan een kruisbestuiving van Monkey Ball, masturberen en LocoRoco, maar dan veel minder goed uitgewerkt. Of denk gewoon aan Nada van Nie.

CONCLUSIE

Fans van middelmatigheid en Nada van Nie gaan hiermee gouden tijden beleven, de rest van de mensheid schaft liever iets aan wat er echt uitspringt. Keuze genoeg, deze maanden.

JURJEN — SCORE 62

Na een uur of tien heb je het hoofdavontuur alweer voltooid. Dan resten alleen nog wat aardige maar niet echt overtuigende extra uitdagingen, en de mogelijkheid om zelfgebouwde levels voor dit speltype uit te wisselen via internet.

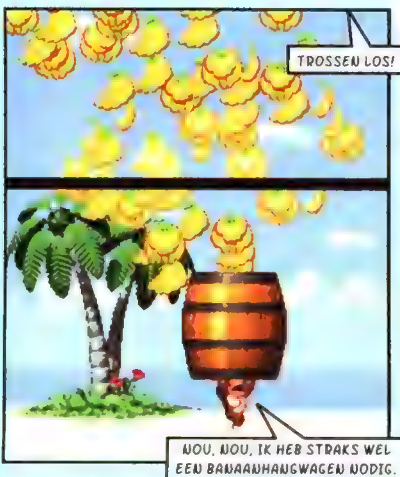
DEWY'S ADVENTURE
Wii
KONAMI
1 SPELER
Q4 2007

3+

DONKEY KONG: JUNGLE CLIMBER

De hoogtijdagen van de beroemdste aap uit de geschiedenis van de videogames lijken een beetje geteld. Wat niet wegneemt dat men deze ouwe aap nog steeds probeert nieuwe kunstjes te leren. Volgens Jurjen levert dit soms nog wel eens een verrassend leuke game op.

Donkey doorbreekt trends en verwachtingen. Je hebt de stylus dit keer niet nodig, en je hoeft ook de richtingsknop niet in te drukken. Net als de voorganger op de GBA, bestuur je Donkey Kong Jungle Climber vrijwel in zijn geheel met de L- en R-knop.



UITSTEEKSELS

De levels hangen vol lego-achtige platen met "uitsteeksels" die je kunt vastgrijpen. Als je zo'n uitsteeksel met links hebt vastgepakt, blijf je linksom draaien tot je de L-knop loslaat, op dat moment schiet de aap vooruit in de richting waarin hij keek. Vervolgens pak je bijvoorbeeld met rechts een volgend uitsteeksel, en zo slinger je verder. Je kunt ook op de A-knop drukken om een hinderlijke vijand uit de weg te beuken. Het is een beperkt maar juist daardoor alleraardigst idee, dat in de voorganger op de GBA niet zo goed uit de verf kwam. Daarom moest ik ook even diep zuchten toen de komst van deze JC (Jungle Climber, niet die gozer uit Nazareth) werd aangekondigd.
Nu heb ik tijdens het spelen van JC ook wel gezucht, maar dat was dan meestal van opluchting, omdat ik eindelijk weer eens zo'n duivels lastige hindernisbaan had voltooid.

ECHT MOEILIJK

Donkey doorbreekt trends en verwachtingen, zoals ik al aangaf. Allereerst is de game echt onvergelijkbaar veel leuker dan de voorganger. De levels bestaan uit fases die elke keer weer een nieuwe, uitdagende twist aan de verslingerende actie geven. De spitsvondigheid waarmee ontwikkelaars Paon/Nintendo dit allemaal hebben bedacht en uitgewerkt, is echt indrukwekkend. Daarbij wordt de game na de eerste twee werelden ook nog eens écht moeilijk. Ook dat is verrassend, want de Nintendo-trend lijkt juist om games steeds iets gemakkelijker te maken (nieuwe gamers verleiden, huisvrouwen verwennen, jeweetwel).

TOT HET UITERSTE

De zeer pittige eindbazen hebben mij eerlijk gezegd af en toe op het randje van de wanhoop gebracht, maar de game is veel te leuk om op te geven. En gelukkig kun je DK-munten verzamelen om cheats te ontgrendelen, want we zijn natuurlijk niet allemaal bereid om tot het uiterste te gaan. En dat is wat deze game eigenlijk wel van je verlangt, zeker als je 'm honderd procent wilt uitspelen. Ik hoop dat je er de tijd voor kan vinden.

CONCLUSIE

Vergeet de voorganger, JC bewijst dat het L/R-slingerconcept met gemak een forse game lang leuk blijft. De enorme variatie en ouderwets hoge moeilijkheidsgraad maken het een boeiend spel dat de naam DK zeker waardig is.



JURJEN

SCORE 80

[illegible]

DONKEY KONG: JUNGLE CLIMBER
DS
PAON CORPORATION / NINTENDO
1 SPELER
(MINIGAMES 1 - 4 SPELERS)
Q4 2007

3+



EYE OF JUDGMENT

Gillend kwam hij uit het testhok gerend. "Het is een draak, een echte draak, zo uit een kaartje", schreeuwde hij met ogen zo groot als IKEA ontbijtbordjes. Pas na wat koffie (halen) kwam Jeroen weer een beetje tot bedaren.

Het klinkt overdreven, maar op het moment dat ik voor het eerst m'n kaartjes onder de PlayStation Eye legde en er een draak uit tevoorschijn kwam, kreeg ik kriebels in mijn buik. Van die gelukzalige kriebels, want hoe tof is het om op het grote HD scherm, monsters uit je kaarten te zien stappen.

POKER

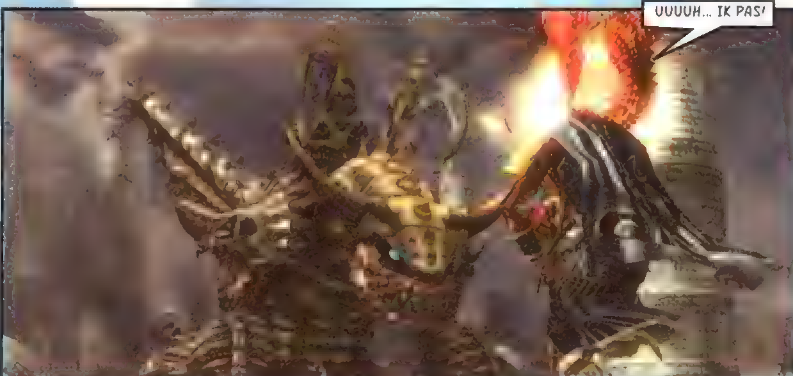
Ja, je leest het goed: "kaarten". Eye of Judgment is dan ook meer een kaartspel dan een videogame en daar moet je van houden. Hier op de redactie zijn er twee 'kaart groepjes'; de ene groep speelt poker en de andere Yu-Gi-Oh! / Pokémon / WarCraft. De poker groep vond Eye of Judgment helemaal niets, dus bedenk goed bij welke groep jij hoort, want daar zal het vanaf hangen of je dit spel wel of niet kunt waarderen.

SCHAAK

Eye of Judgment is een fantasievol kaartspel dat wel een beetje op schaken lijkt. Het spelbord is een veld verdeeld in negen vlakken en de speler die als eerste vijf van die vlakken in weet te nemen, wint het spel. Dit doe je door kaarten op het speelveld te leggen.
Een kaart spelen kost mana, dus je kunt niet zomaar alles inzetten. Het is bijvoorbeeld handig om lage kaarten als eerste te spelen of om door te sparen voor een krachtige kaart. Maar... niet alleen het inzetten van een kaart kost mana, ook zul je magische punten in moeten leveren als je een kaart activeert of omdraait. Je moet dus goed nadenken welke kaart je inzet, en weten welke kaarten je in je handen hebt en wat er op het bord gebeurt. Het is strategie van de bovenste plank.

GRAPPIG

Iedere keer als je een kaart speelt, zal de bewoner ervan op het scherm verschijnen (dit gaat bijzonder vlot) en een aanval openen op de personages van je tegenstander. Dit is niet alleen erg vermakelijk maar neemt je ook nog eens een hoop denkwerk uit handen. De PS3 neemt namelijk alle informatie voor zijn rekening, zoals hoeveel hitpoints een kaart heeft, hoeveel mana het kost om hem te activeren etc. Hierdoor kun jij je als speler helemaal focussen op de tactiek.
Minpunt aan Eye of Judgment is de tergende muziek en het feit dat er in je uppie geen ene reet aan is. Je zult of vrienden moeten vinden of online je heil moeten zoeken.
Dit is dan ook echt een game voor de mensen die meer op hebben met fantasievolle kaartspelen dan met poker.



CONCLUSIE

Eye of Judgment is alleen geschikt voor verstokte Wizard of the Coast fanaten en niet voor de doorsnee gamer.



JERIOEN

SCORE 75

[illegible]

EYE OF JUDGMENT
PS3
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

12+



XBOX 360



SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

Met een nieuwe Spider-Man tekenfilmserie als basis worden we alweer geconfronteerd met een game van de bijdehante muurkruiper. Steven was aanvankelijk enthousiast maar stopte al snel met tevreden spinnen.



Bij hem zie je tenminste dat ie grijpgrage klauwen heeft. Dit in tegenstelling tot die zichzelf op walgelijke wijze verrijkende topbestuurders van ABN-Amro.

Friend or Foe is niet gemaakt naar aanleiding van een Spider-Man film maar geïnspireerd op een aankomende tekenfilmserie. Het stijltje past dan ook beter bij het geliefde webhoofd en wordt met simpele cartoony beelden op het scherm getoverd. Grafisch is Friend or Foe overigens maar magertjes uitgevoerd, met hele simpele omgevingen waarin weinig leven en visuele effecten zijn te vinden. De 360 versie die ik speelde valt in het niet vergeleken met elke andere willekeurige game die momenteel uitkomt. Grafische hoeren verwijs ik dus vriendelijk door.

Het verhaal is lekker luchtig en kent genoeg komische momenten. Als gevolg van een buitenaardse bedreiging schakelt Nick Fury en zijn S.H.I.E.L.D. organisatie jouw hulp in. Veel bekende slechteriken en superhelden zijn onder controle van de nieuwe vijand en naarmate je deze verslaat scharen zij zich aan jouw zijde. Klassieke personages als Rhino, Scorpion, Iron Fist, Doc Octopus en The Black Cat zijn allen speelbaar.

HIER SPIDEY, DEZE GAST BEWEERT DAT IE GEEN FOE MAAR EEN FRIEND VAN JE IS.

DIE GAST IS NET ZOMIN MIJN VRIEND ALS DIE ZICHZELF OP SCHANDELIJKE WIJZE VERRIJKENDE TOPBESTUURDERS VAN ABN-AMRO INTEGERE MENSEN ZIJN!

SIMPEL

De actie is even simpel als de beelden maar ik moet eerlijk toegeven dat ik de gameplay na een half uurtje spelen toch wel begon te waarderen. Friend or Foe is in feite niet meer dan een hele simpele beat'em up waarin je met snelle combo's vijand na vijand neermept. De actie voelt echter soepel, de bewegingen die Spidey er uit gooit zijn typerend voor de held en de controls zijn lekker.

Je kunt naast de aanvallen op de grond en in de lucht ook je webschieters gebruiken om vijanden mee rond te zwiepen, te stunnen of omver te schieten. Al deze elementen zijn te versterken met verkregen punten. Daarnaast vecht één van de vele vijanden en vrienden van Spidey mee aan jouw zijde.

De A.I. doet goed zijn best, maar als je zelf de touwtjes in handen wilt houden, kun je ook schakelen tussen Spider-Man en zijn aanhang. Jouw sidekick is eveneens aan te sterken tussen de verschillende hoofdstukken door en als klap op de vuurpijl kan een tweede speler de rol van de A.I. overnemen, om zo lekker met z'n tweeën verder te meppen.

CONCLUSIE

De graphics en gameplay zijn erg basic maar evengoed is de actie verrassend vermakelijk, zeker als je de ietwat korte Story mode met z'n tweeën doorloopt.



STEVEN

SCORE 68

Iedere locatie die je bezoekt, is onderverdeeld in meerdere subleveIs, maar evengoed is Friend or Foe beschamend snel uit te spelen.

SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE
XBOX 360 / Wii / PC / PS2 / PSP / DS
NEXT LEVEL GAMES / ACTIVISION / CONTACT DATA
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
7+



PSP

WIPEOUT PULSE

Zittend achter zijn bureau zien we Jeroen met een PSP heftig van links naar rechts bewegen. Zou ie nou echt denken dat ie op die manier de bochtige circuits in PULSE gemakkelijker doorkomt?

WipEout PURE was een zeer goede game maar als men meer de tijd zou hebben genomen, zou PULSE het eindresultaat geweest zijn. PULSE is namelijk de meest complete WipEout tot op heden. Dat komt mede door een uitgebreide online mode, die op het moment van de review helaas nog niet speelbaar was.

Maar PULSE biedt meer dan online tegen elkaar racen. Zo is het hele systeem van PURE op de schop gegaan. Niet langer werk je single race wedstrijden af om toernooien vrij te spelen, of kies je ervoor alleen maar timetrails af te werken; nee, PULSE combineert de hele zooi in verschillende grids.

GEVARIEERD

Iedere grid herbergt diverse verschillende wedstrijdvarianten die je allemaal af dient te werken alvorens je een nieuwe grid vrijspeelt. Het gaat hierbij om toernooien, losse races, timetrails, speedlaps (leg in zeven ronden tenminste één ronde zo snel mogelijk af), eliminator (schakel als eerste tien tegenstanders uit, met enkele nieuwe wapens) en head to head, waarin je het opneemt tegen één enkele opponent.

Doel is natuurlijk om op alle onderdelen een (gouden) medaille te halen, zodat je nieuwe events, tracks en snelheden vrijspeelt.

ADEMBENEMEND

WipEout draait zoals je weet om snelheid, en dat zit in dit tweede PSP deel helemaal snor. Daar komt bij dat de diverse circuits bijzonder fraai zijn vormgegeven, met als persoonlijk hoogtepunt de track Metropia Black waarbij je een val van 90 graden maakt om vervolgens aan het einde ondersteboven je weg voort te zetten. Adembenemend is hier wel op zijn plaats. Sterker nog, de 'leap of faith' uit Assassin's Creed is er niets bij.

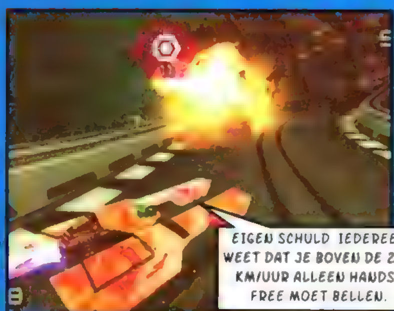
Dit alles wordt weer ondersteund door een dikke soundtrack, die je ook nog eens kunt aanpassen door je eigen MP3 muziek op een memorystick te proppen.

Daarnaast heeft men ook nog een loyaliteitsysteem geïntroduceerd, waarbij je punten krijgt toegewezen naarmate jouw loyaliteit aan één enkel team. Spaar je lekker door dan speel je onder andere nieuwe skins vrij waar je online natuurlijk weer mee kunt patseren.

DOWNLOADS

Inmiddels is al door Sony beloofd dat er wederom verschillende downloadable packs beschikbaar zullen komen voor PULSE. Zelf hoop ik op wat klassieke WipEout circuits, vette muziek en wellicht wat nieuwe schepen.

Maar het zal jullie niet verbazen dat ik ook zonder extra content, al helemaal in mijn nopjes ben met dit werkelijk fantastische pakketje.



EIGEN SCHULD IEDEREEN WEET DAT JE BOVEN DE 250 KM/UUR ALLEEN HANDS-FREE MOET BELLEN.

CONCLUSIE

PULSE is een heerlijke game geworden voor de WipEout fans.



JEROEN

SCORE 85

Dagen, zo niet weken achter elkaar kun je genieten van deze snelle, hectische en meeslepende racegame.

WIPEOUT PULSE
PSP
STUDIO LIVERPOOL / SCEB
1 – 8 (ONLINE)
OUT NOW
3+



CAPCOM PRESENTEERT

Dat de E3 een stuk kleinschaliger is geworden, heeft ook z'n positieve kanten. Zo hebben vanwege de geringere investeringen in megastands, uitgevers meer geld beschikbaar om eigen events te organiseren, waar je in alle rust hun line-up kunt checken.
Zo liet Capcom in Londen zien waar ze komend jaar mee voor de dag willen gaan komen. Maarten was onze man ter plekke om alles te checken.

BIONIC COMMANDO

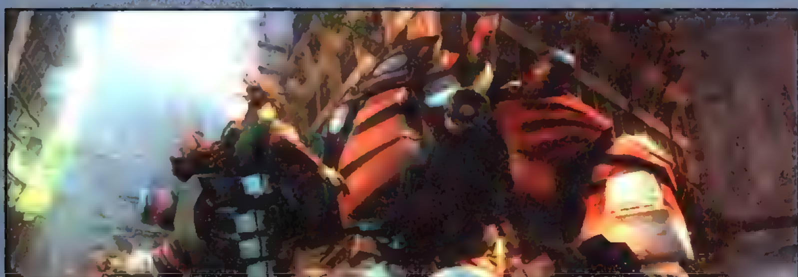
Bionic Commando maakte zo'n twintig(!) jaar geleden indruk op een select gezelschap fanatiekelingen. Een van die fanatiekelingen was de Amerikaan Ben Judd. Hij noemt zichzelf de grootste Bionic Commando fan op Aarde en mocht na lang zaniken bij z'n werkgever Capcom aan de slag gaan om op het 8-bit NES spelletje een waardig next-gen vervolg te maken.

Hoofdpersoon in Bionic Commando is de stoere Nathan Spencer die in het bezit is van een stalen, mechanische arm waarmee hij vrijwel alles aan gort kan slaan. De coolste gadget van de arm is een soort grappling hook, waarmee de kruising tussen mens en machine zich overal op kan hijsen en naar hartenlust kan rondslingeren à la Spider-Man.
De vergelijking met Spinnemans drong zich steeds meer op toen ik de Bionic Commando aan het werk zag in een stad die helemaal in de puinpoeier lag. Het leek een beetje op zo'n 'einde van de wereld' setting, maar het bleek Ascension City dat door terroristen compleet was vernietigd. Nathan moet effe orde op zaken stellen en daar draait ie z'n hand ... uuh bionische arm niet voor om.



HELD

In de demonstratie slingerde Nathan zich een weg door de straten van de rokende stad. Precies Spider-Man dus, maar dan een stuk beter uitgewerkt. De manier waarop kapitein Haak zich van een gebouw in de diepte laat vallen om vervolgens vlak boven de grond nog ergens aan vast te hechten ziet er onwijs tof uit. Bovendien kan Nathan ook nog schieten op vijanden (die ook mechanische lichaamsdelen hebben) hele muren naar beneden trekken en met objecten smijten!
De man is een ware artiest, en ook nog eens heel stoer met z'n uiterst zelfverzekerde loopje en z'n dreads in een staartje. Ik heb het volste vertrouwen dat het ontwikkelingsteam, dat bestaat uit een Amerikaanse producer die in Japan woont, een Zweeds development team en een Japanse designer, hier een meesterwerkje van gaat maken. Kan ik al pre-orderen?



BIONIC COMMANDO - GRIN / CAPCOM - PS3 / XBOX 360 / PC - VERWACHT: NNB



Hiroyuki Kobayashi

DEVIL MAY CRY 4

Ik moet jullie opbiechten dat ik nog nooit een Devil May Cry avontuur gespeeld heb. Maar ik kan jullie meteen vertellen dat dit in februari gaat veranderen met de komst van Devil May Cry 4 voor de PS3 en Xbox 360! Het kan bijna niet anders of dat gaat een moddervette-game worden, alleen al door z'n magistrale looks.

De E3 demo was al indrukwekkend maar de demo die Hiroyuki Kobayashi, het brein achter de game, in Londen gaf, blies iedereen helemaal van z'n stoel. De 'ooh's' en 'aah's' waren niet van de lucht.
De bevestiging dat naast Nero ook good old Dante weer van de partij is, leverde een klein applausje op, maar vooral zijn nieuwe vaardigheden, en het feit dat zijn vier specialismen Trickster, Gun Slayer, Sword Master en Royal Guard uit het derde deel weer terug zijn, viel bij de aanwezigen in goede aarde.

GLOOOHOOOOORIA

Hoewel zowel Dante als Nero erg goed voor de dag kwamen, ging mijn aandacht het meeste uit naar Gloria. Deze katachtige, sexy vrouw met wit haar en een getinte huidskleur is zelfverzekerd en straalt dat uit in alles wat ze doet. Daarbij beschikt ze ook nog eens over de meest ultieme, extreem geile moves die er zijn.
Haar jetsers zijn perfect gevormd en bewegen onafhankelijk van elkaar. Ik kreeg een shot te zien waarbij ze een soort paaldans move maakte die er uit zag als een verticale helikoptermove met beide benen over elkaar.
Toen een kwijlende Franse journalist vroeg of ze een slipje droeg, antwoordde Kobayashi: "Je kunt het slipje niet zien, want ze draagt een string!" Gelul, dat wijf heeft er niets onder aan, zeg ik je! Noppes. Nada!



DEVIL MAY CRY 4 - CAPCOM - PS3 / XBOX 360 / PC - VERWACHT: FEBRUARI 2008

LINE-UP 2008

WE LOVE GOLF!

Wii Sports kreeg niet alleen huismoeders van de bank af, het liet meteen zien waar de Wii toe in staat was. We Love Golf! gaat echter een heel stuk dieper.

We Love Golf! ziet er belachelijk cartoony uit, maar achter het kiddy uiterlijk schuilt een uiterst realistisch en diepgaand golfspel. Zo krijg je te maken met wind, clubkeuze, reliëf en zelfs de positie van de club.
Niet alleen bij het voorbereiden van de slag, maar ook bij het maken van de swing zelf komt veel kijken. Op zo'n moment verandert het zicht in een first person view die op het kleine golfballetje is gericht.
De swing is ook allesbehalve dom meppen; de remote moet als golfclub behandeld worden, en je moet tegelijkertijd allerlei metertjes in de gaten houden.
Er zit zelfs een Voice Navigator bij de game, die je via de speakers van de remote vertelt wat je moet doen en je laat weten of je een beetje oké presteert.
Het is nog net geen flight-simulator, maar wel een echt precisiewerkje.

KIDDY

Uit alles blijkt dat die Japanners werkelijk alles uit de kast gehaald hebben om een fantastisch spel in elkaar te knutselen, maar waarom in vredesnaam zo'n kiddy look, terwijl de game zo realistisch is?
Het antwoord van ontwikkelaar Hironobu Takeshita was lang en bevatte veel zuchten: "Aan de ene kant moet het er uitzien als een game en dus plezier en fun uitstralen, aan de andere kant wilden we geen 'onzin-spel' maken.
Het moet een zo groot mogelijke doelgroep aanspreken, maar ook echt het golf gevoel teweeg brengen."
Mijn ervaring is dat games die op twee gedachten hinken, hun ambities vaak niet kunnen waarmaken. Maar het zou zo maar eens kunnen dat We Love Golf! de uitzondering op die regel wordt.



WE LOVE GOLF! - CAMELOT / CAPCOM - Wii - VERWACHT: 2008





NIEUWTJES

OKAMI NAAR DE Wii

Okami werd door liefhebbers (freaks?) als onze Steven de hemel in geprezen toen het in 2006 op de PS2 verscheen. Capcom was daar zo blij mee dat ze het spel nog een keer uitbrengen op de next-gen van Nintendo. Ontwikkelaar Ready at Dawn, je kent ze van Daxter en God of War voor de PSP, neemt het voor z'n rekening. Zoals je zult begrijpen zullen de mogelijkheden van de Wii daarbij niet onbenut blijven.

ACE ATTORNEY APOLLO JUSTICE

In tegenstelling tot eerdere delen van het rechtbankspelletje, zal Apollo Justice wél speciaal voor de DS ontwikkeld worden. Het spel trekt desalniettemin dezelfde lijn door die je gewend was. Je krijgt echter wel nieuwe verhalen en personages voorgeschoteld waarin Phoenix Wright geen hoofdrol meer opeist.



STREETFIGHTER IV

Pak je bokshandschoentjes maar vast uit de kast en smeer ze in met het beste vet, want in de loop van 2008 kunnen we gaan genieten van Streetfighter IV.



De aankondiging van deze game werd als grote verrassing tot het allerlaatst bewaard in Londen; enkele journalisten hadden de zaal zelfs al verlaten, maar uw PU-reporter zat natuurlijk nog plichtsgetrouw op het puntje van zijn stoel.
Hoewel we na de korte trailer nog geen ene fuck weten, hebben we sterk de indruk dat we weer gaan vechten met Ryu en Ken (duh).

DOWNLOADABLE GAMES

Capcom gaat ook flink aan de haal met downloadbare games. Super Streetfighter II Turbo HD Remix, Talisman, Commando 3 en Rocketman staan bijvoorbeeld allemaal te trappelen om door de internetkabels gesleept te worden!



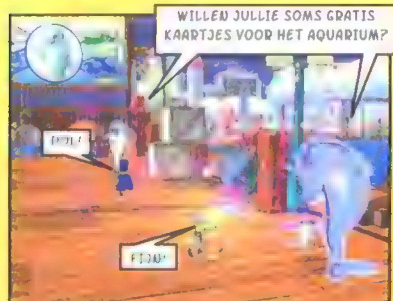
MOSTERD VOOR DE PS3

Het komt toch een beetje als mosterd na de maaltijd: Lost Planet: Extreme Condition komt ook uit voor de PS3. Hoe cool (hier zachtjes grinniken) en fantastisch de game ook is, het is wel erg aan de late kant.
Het voordeel voor de PS3-bezitter is wél dat alle extra downloadable content er al bijzit, inclusief de bonuspersonages die de PC-versie kende.

THE SIMPSONS GAME

Met een doos vol donuts, die met zo'n roze glazuurlaagje en wat chocoladespikkels erop, nestelde Jeroen zich in het testhok. "De enige manier om optimaal te kunnen genieten van The Simpsons", sprak hij met volle mond.

The Simpsons Game probeert het fenomeen videospelletjes een beetje op de hak te nemen. Tijdens het avontuur van Homer, Marge, Bart en Lisa Simpson passeren dan ook heel wat clichés de revue. Naast de discussie over gewelddadige games, kom je regelmatig houten kratten met inhoud tegen, zie je scheurtjes in muren ter indicatie dat deze opgeblazen kunnen worden etc. etc. Jammer is dat de hele game hierdoor zelf in één groot cliché verandert.



MIDDELMAAT

Dat is dan ook de reden dat The Simpsons Game nooit boven de middelmaat weet uit te stijgen. Het heeft in feite zijn eigen graf gegraven.
Het spel put rijkelijk uit de geschiedenis van videogames, maar met knipoogjes naar Frogger, Space Invaders en Gauntlet weet het hoogstens heel even een glimlach op het gezicht van de wat oudere gamers te toveren.
Zelfs de korte, wel degelijk grappige, filmpjes die het verhaal voortstuwen kunnen de saaiheid en middelmatigheid (mede door slechte cameravoering en onzichtbare muren) van het eigenlijke avontuur niet verbloemen. Het mist gewoon de humor die de tekenfilmserie wel heeft.

TWEE IS BETER DAN ÉÉN

The Simpsons Game werkt het best als avontuur voor twee spelers, want alleen als je goed samenwerkt, kun je de speciale vaardigheden van de familieleden optimaal benutten.
Er ontstaan echter problemen wanneer je het spel in je eentje wilt spelen. In dat geval laat de kunstmatige intelligentie van je reisgenoot het behoorlijk afweten. Het komt dan ook regelmatig voor dat je metgezel je niet volgt en je hem of haar alsnog handmatig van punt A naar punt B dient te begeleiden.

HET CLICHÉ VAN EA

Ik zal de review dan ook maar in stijl met een cliché beëindigen: licentiegames weten zelden of nooit de middelmaat te ontstijgen, en dat is ook hier het geval. Bart Simpson weet het tijdens de game zelf ook mooi te verwoorden. "Maybe marketing money schould go into making better games."
Ik kan niet anders dan me hier bij aansluiten.



CONCLUSIE

The Simpsons Game stapelt cliché op cliché en manoeuvreert zichzelf daardoor in het hokje middelmatige games.

JEROEN

SCORE **65**

Na een clichématige tien uur heb je alles wel gezien, behalve als je, ook heel cliché, nog even alles wilt vrijspelen.

THE SIMPSONS GAME
PS3 / XBOX 360 / WII / PS2
ELECTRONIC ARTS
1-2 SPELERS
OUT NOW
12+

STAR WARS BATTLEFRONT: RENEGADE SQUADRON

Uit de immense verkoopcijfers van de Battlefront serie blijkt dat het grote publiek nog allerminst Star Wars moe is. Maarten bekeek aan de hand van Renegade Squadron of dat terecht is.

In een zelfs voor verstokte Star Wars fans nieuw verhaal, vecht je in elf verschillende missies met een leger dat samengesteld is door niemand minder dan Han Solo.
De singleplayer mode van Renegade Squadron is herkenbaar. Vanuit je basis werk je opdrachten af die telkens van een update voorzien worden. Je hebt de beschikking over verschillende voertuigen en kunt vrijwel alles in de game customizen.
Het tofste vind ik het grote arsenaal aan wapens en equipment waaruit je kunt kiezen en die je ook echt nodig hebt om bepaalde opdrachten te voltooien.

MULTIPLAYER

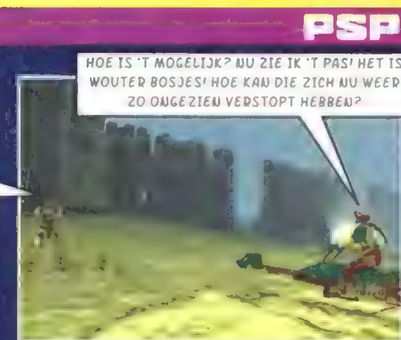
Het voornaamste onderdeel van SW:RS is de ernstig uitgebreide multiplayer. Je kunt namelijk via ad-hoc met acht spelers en online zelfs tot zestien man knallen. Maar hoewel dat in technisch opzicht een fraaie prestatie is, moet ik je eerlijk zeggen dat ik me slechts kort met de multiplayer vermaakt heb.
Omdat de PSP niet het meest ideale platform is voor shooters, word je overal bij geassisteerd. Vooral bij het schieten dat middels een autolock gebeurt, en dat maakt het allemaal belachelijk makkelijk. Je hoeft feitelijk niet eens te richten en dus is het slechts een kwestie wie het eerst de trekker overhaalt. Gebruik je de autolock niet, dan is het een mission impossible en werkt die shit voor geen meter.
Dat de omgeving waarin dit alles plaatsvindt niet erg inspiratievol en allerminst mooi te noemen is, werkt ook niet echt mee.



Na een dag hard werken, keerde de vloot terug naar Moeder Aardappel.

LEEG

Star Wars Battlefront: Renegade Squadron zou dé multiplayer game voor de PSP moeten zijn. Het gemis van een degelijk communicatiekanaal zorgde er echter voor dat ik niet het idee kreeg met mensen te spelen. Het voelt leeg. Precies het gevoel dat bij mij restte na een aantal uurtjes Renegade Squadron spelen.



CONCLUSIE

Renegade Squadron wist me niet lang te boeien, mede door een te simpele bediening die je niet het gevoel geeft dat jij het verschil kan maken.

MAARTEN

SCORE **60**

Na een paar uurtjes ben ik ermee gestopt.

STAR WARS BATTLEFRONT: RENEGADE SQUADRON
PSP
REBELLION / LUCASARTS / CONTACT DATA
1 - 16 SPELERS
OUT NOW
12+

N-GAGE LEEFT

Enkele jaren geleden probeerde Nokia de gamemarkt te veroveren met haar N-Gage telefoon. Je weet wel, die telefoon waar je mee kon gamen, of die handheld waarmee je kon telefoneren.
De telefoon zelf was niet onaardig maar het feit dat je games los in de winkel moest kopen en dat haast niemand die games verkocht, bleek achteraf de doodsteek voor het apparaat. Ook het feit dat de gamepers het ding totaal niet zag zitten, werkte natuurlijk niet echt mee.



Nokia heeft geleerd van het debacle en lang gesleuteld aan een nieuw concept. Het resultaat is N-Gage in de vorm van software in plaats van een heel toestel toegespitst op alleen gamen.
De zogenaamde N-lijn wordt aangevoerd door de nieuwe zwarte N95 8GB telefoon, die tevens uitermate geschikt is voor muziek, maar ook de N81 (tevens als 8GB variant) maakt momenteel furore.
De telefoons zien er allemaal bijzonder fraai uit en zijn voorzien van de laatste technologie, denk aan goede muziekmogelijkheden en een puike camera. Daarnaast zijn ze natuurlijk voorzien van de N-Gage technologie die het mobiele gamen ondersteunt.

ZIJWAARTS

De N81 en de N95 zijn beide zogenaamde sliderphones die twee kanten op kunnen schuiven. Omhoog schuiven tovert een numeriek toetsenbord tevoorschijn en omlaag toont afspeelknoppen. Bij deze laatste functie zal het scherm ook kantelen waardoor je toestel ineens in een breedbeeld multimedia apparaat verandert en je nog beter video's kunt afspelen of foto's of een diapresentatie kunt bekijken. Op deze manier is het ook mogelijk om je 'nieuwe N-Gage' games te spelen. De navigatietoetsen gebruik je in dat geval als D-pads en de afspeelknoppen als actieknoppen. De inmiddels voorradige games laten zien dat het simpel en naar behoren werkt.

XBOX LIVE

Naast de games die je kunt spelen, is N-Gage een meer volwaardig games-omgeving geworden waarbij erg goed gekeken is naar hoe Xbox Live in elkaar steekt. Zo kun je via N-Gage multiplayer spelen met of tegen je vrienden die ook nog eens worden opgeslagen in een friendlist, en kun je achievements vrijspelen die bijgehouden worden, evenals de gamerscores etc.
Het lijkt er gelukkig op dat N-Gage meer een algehele service is geworden dan een krampachtige poging om een nieuwe gamephone te maken.

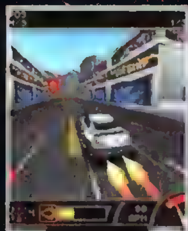
GAMES

DEZE GETESTE GAMES EN ANDERE ZIJN TE DOWNLOADEN VIA WAP.POWERUNLIMITED.NL OF DOOR BIJGAANDE CODES TE SMS'EN.
Kosten zijn 4,50 Euro per game, maar zonder het abonnement.

NEED FOR SPEED PROSTREET

EA MOBILE.EA.COM

Een van de succesvolste raceseries aller tijden is ongetwijfeld Need for Speed. De franchise zat lange tijd in een dipje maar met ProStreet lijkt EA er weer helemaal bovenop te zijn.
Ook voor de mobiel oogt ProStreet fris, en biedt het vrijwel alle mogelijkheden die zijn grote broer op de console ook levert. Zo kun je een carrière starten waarin je geld verdient met gewonnen races. Met dat geld koop je weer nieuwe wagens en kun je reeds aangeschafte bolides helemaal pimpen met nieuwe en vooral betere onderdelen waardoor ie natuurlijk weer een stuk sneller wordt en gemakkelijker te besturen valt.
Grappig detail is dat wanneer je de nitro inzet, dit resulteert in fraaie snelheidslijntjes die achter je wagen hangen; een mooie oplossing om snelheid op een klein schermpje te simuleren.

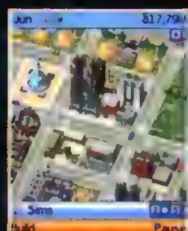
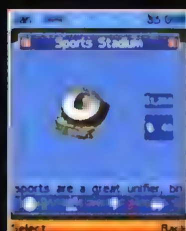



SCORE: 8

SIMCITY SOCIETIES

EA MOBILE.EA.COM

SimCity Societies is een SimCity variant die wat meer micromanagement met zich meebrengt en waarin het jouw taak is om het leven van de Sims in je stad zo aangenaam mogelijk te maken. Als burgemeester krijg je allerlei zaken voor je kiezen waar je een besluit over dient te nemen, evenals doelen die je zult moeten halen.
Denk hierbij aan huisvesting, veiligheid (politie, brandweer) maar ook protesten tegen elektriciteitsmasten die het uitzicht voor je bewoners verpesten. Doe je onderzoek naar ondergrondse leidingen? Of bundel je alles in één grote renovatie of negeer je de verzoeken van je stedelingen?
Het zijn keuzes die uiteindelijk invloed hebben of jij als burgemeester al dan niet aan mag blijven.
Het spel zelf oogt kleurrijk en kent een heerlijk simpele besturing. Een aanrader.

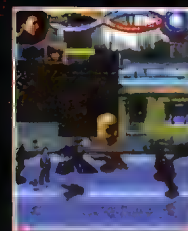
SCORE: 9

HEROES

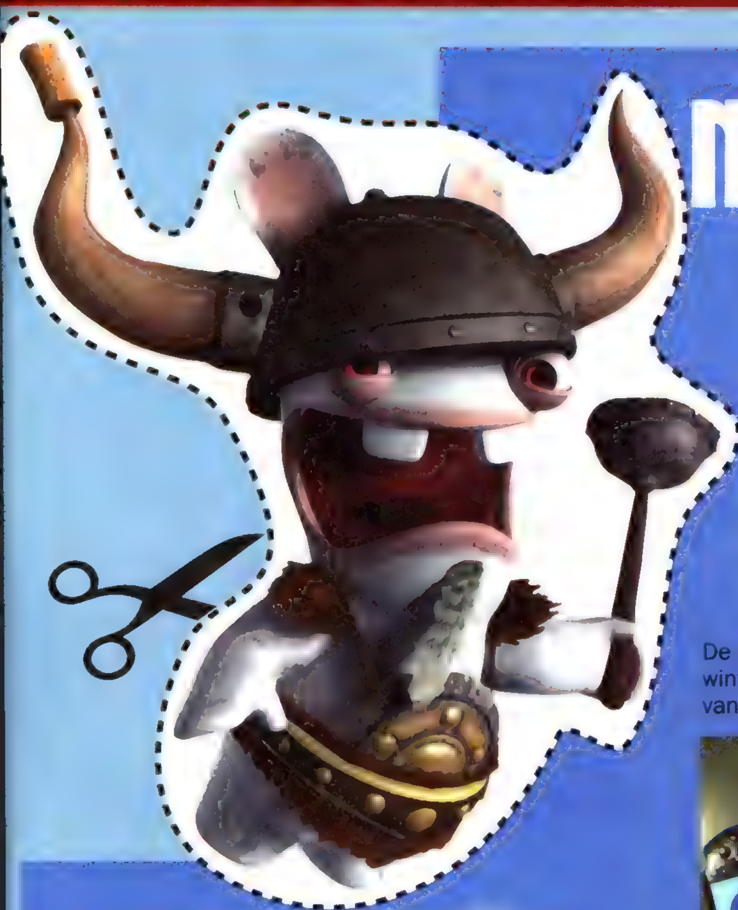
SMS: JG<spatie> 333103453 naar 4777

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

De populaire serie Heroes krijgt in navolging van die andere hitserie Lost, ook een eigen mobile game. En we moeten toegeven dat we aangenaam verrast waren over het resultaat. Heroes moet je zien als een side scrolling beat 'em up waarin je de rol aanneemt van de diverse helden. Je volgt het verhaal op de voet, zij het hier en daar wat aangepast en soms loopt de tijdlijn een beetje krom. Maar goed, dat mag de pret niet drukken.
Het is overigens niet alleen maar knokken geblazen; zo zul je in de huid van Hiro voornamelijk puzzels op moeten lossen terwijl je gebruik maakt van zijn kracht om de tijd te vertragen dan wel stop te zetten. Met Nikki is het veelal rammen en in de huid van Peter zul je naast vliegen en knokken ook nog eens je telekinetische krachten in kunnen zetten. Tof? Jazeker!




SCORE: 8



MaffeMugShot

Verrek, een Raving Rabbit. Maar waarom zit er een stippellijntje om hem heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/ object en druk af!

De winnaar van vorige maand is Jorn Bosman. Hij wint een Nationale Entertainment Bon ter waarde van 50 Euro.



NATIONALE
EntertainmentBon
MUZIEK FILMS GAMES

Heb je de foto gemaakt, haal hem dan even van je mobieltje af (via bluetooth, memorycard of gewoon door je mobiel aan je PC te hangen) en stuur je foto naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. MaffeMugShot.
De leukste inzender krijgt een ereplaats in het blad en wint die Nationale Entertainment Bon ter waarde van 50 Euro.

MOBILE NEWS

Er komt een nieuwe Sony-Ericsson telefoon aan die momenteel door het leven gaat als de SE123. Hij beschikt over een 3.2 megapixel camera en het lijkt een nieuwe Walkman Phone te worden. Veel meer is er nog niet over bekend.



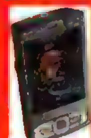
Hyundai heeft iets leuks: een mobieltje om je pols. Grappig, maar we zien ons er nog niet mee rondlopen.



Dat is handig; een oplader die op zonne-energie werkt. Te gebruiken voor je mobiel, MP3 speler of je DS.



Het lijkt erop dat, als je de nieuwe Nokia N95 aanschaft, je er gratis de Spider-Man 3 film op krijgt. Is dat niet vet?



Ook zo'n Hello Kitty fan? Wat is ie mooi, hè?



Rentokil komt met een muizenval die je een SMS stuurt als er een muis gevangen is. Handig, dat voorkomt dat je er te laat achterkomt en je huis ongelofelijk naar rotte muis gaat stinken.



Samsung heeft weer een mooi muziektelefoontje inhet assortiment.



TELEFFOONCHECK

NOKIA N95

Nokia heeft met de N95 een mobieltje op de markt gebracht dat een echte alleskunner blijkt te zijn. Je kunt ermee bellen, niet geheel onbelangrijk natuurlijk, en natuurlijk MMS-en en SMS-en. Daarnaast beschikt hij over GPS waardoor je feilloos de weg van A naar B kunt vinden. Het is tevens een volwaardige MP3 speler, met een mooie 5 megapixel camera en je kunt er ook nog eens heel eenvoudig (door het gekantelde beeld - zie elders op deze pagina) video's op bekijken en je hebt tegelijkertijd een scherm voor gamen dar voor weinig handhelds onderdoet. Tot slot kun je er heel eenvoudig het internet mee op; niet alleen via je provider maar ook door in te prikken op een Wi-Fi netwerk.
Er is echter één probleempje: het besturingssysteem van de N95 is een tikkeltje aan de trage kant. Nou ja, als je dat hele strakke toestel met al die toeters en bellen in handen hebt, ben je al snel geneigd dat te vergeten.



DOWNLOAD GRATIS DE COVER ALS WALLPAPER



Ga naar wap.powerunlimited.nl via je browser en haal die gratis wallpaper op. Iedere maand tref je hier de nieuwste cover aan.

DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden van wat je daar voor extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

SIN & PUNISHMENT

Wii VIRTUAL CONSOLE

We speelden dit 3D-ren-en-schietspel op dezelfde beurs in Tokyo waar vele jaren geleden de GameCube werd aangekondigd, en daarna nooit meer. Dat vonden we best jammer, want de eerste paar levels bevielen ons destijds uitstekend. Maar goed, je kunt niet alles hebben.
In de jaren die volgden, werd de kwaliteit van het spel door cult-achtige importeurs opgeblazen tot mythische proporties. Kennis van het spel werd iets om je mee te onderscheiden van mindere gamers. Goede zaak dus, dat het spel nu ook binnen het bereik van deze 'mindere gamers' is gekomen. Kunnen we eindelijk checken of de game al die poeha waard is geweest.

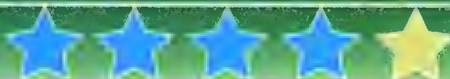






En wat blijkt: het spel is al die poeha waard geweest. S&P is een uitzonderlijk goede, hectische en gevarieerde shooter. Graphics en besturing zijn een tikje gedateerd, maar daar moet je dan maar even aan wennen. Je wilt hier toch over kunnen meepraten, niet?

1000 PUNTEN SPELERS 1 SCORE



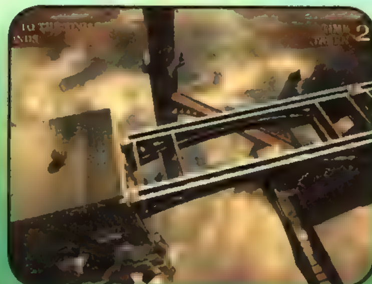
TRIALS OF TOPOQ

PLAYSTATION 3 PLAYSTATIONSTORE

Trials of Topoq is een game die gebruik maakt van de PlayStation Eye. In dit op Monkeyball geïnspireerde spel, is het jouw taak om het balletje dat over een parkoers rolt, naar de uitgang te begeleiden.
De PlayStation Eye registreert de bewegingen van je hand. Door je hand te bewegen, en dichterbij of verder van de camera af te houden, manipuleer je tegeltjes die ervoor zorgen dat het balletje een bepaalde richting op gaat rollen, of juist tegen wordt gehouden.







Het werkt allemaal feilloos, in die mate dat de camera bijna al je bewegingen goed registreert, maar zo spannend als Monkeyball wil het niet worden. Leuk als tussendoortje.

€ NNB SPELERS 1 SCORE



FATAL FURY

Wii - VIRTUAL CONSOLE

Ik (Jurjen) had er vroeger één: een vriend met een NeoGeo. Nee, die console heb ik zelf nooit gehad. Veel te duur. Spellen voor 250 gulden per stuk, wat dachten ze wel?
Maar goed, die vechtspellen zagen er altijd wel fraai uit op de Neo. Arcade-kwaliteit. Mooie grote personages en prachtige kleuren. Je ziet het terug in Fatal Fury, al zijn we tegenwoordig natuurlijk wel wat meer gewend. Voor de graphics hoef je 'm anno 2007 dus niet te halen. Voor de gameplay wel? Nou, eh, nee.



Het spel steekt prima in elkaar, maar is ook erg beperkt. Je kunt kiezen uit drie poppetjes, en je gebruikt drie knoppen in deze kloon van Street Fighter 2. Dan heeft SF2 zelf toch heel wat meer te bieden, zeker als je de Turbo-versie downloadt. En die kost 8 euro, terwijl je voor deze Fatal Fury 9 euro moet betalen. Nog steeds wat te duur, eigenlijk.





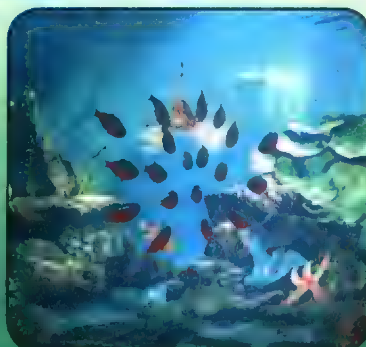
900 PUNTEN **SPELERS 1-2** **SCORE**

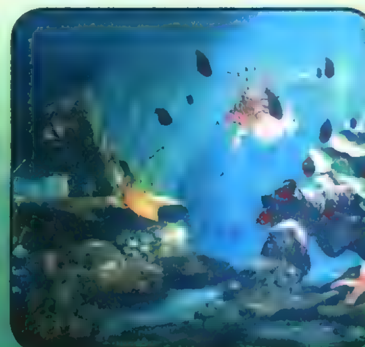


AQUA VITA

PLAYSTATION 3 - PLAYSTATIONSTORE

We weten niet goed wat we met Aqua Vita aanmoeten. Het is namelijk niet echt een game, het is meer een virtueel aquarium. Het is bedoeld voor de PlayStation Eye, die bewegingen registreert. Punt is alleen dat dit 'spel' alleen maar bewegingen registreert die boven het aquarium plaatsvinden. Er vormen zich dan rimpels in het water waar de vissen van schrikken of juist op af komen.
De animaties van de verschillende vissen in de tank zijn echt prachtig evenals de lichtval. Bovendien is het goedkoper dan een echt aquarium. Wij hebben echter zware twijfel of je aan dit "PS3-aquarium" je geld zou moeten besteden. Muriëlle daarentegen is er helemaal down mee. "Scheelt me uren tijd. Ik hoef nooit meer de vissenkom te verschonen", zegt ze. Tja, daar heeft ze wel gelijk in, jammer alleen dat ze de PS3 dan constant bezet houdt...





€ NNB **SPELERS NVT** **SCORE**



SUPER MARIO BROS.: THE LOST LEVELS

Wii - VIRTUAL CONSOLE

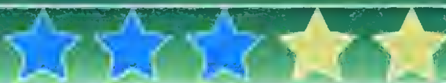
De voorpret voor Super Mario Galaxy bracht ons helemaal in de stemming om The Lost Levels nog een keertje te spelen. Inderdaad, nog een keertje, want ondanks het feit dat deze loeimoeilijke Mario nooit als opzichzelfstaand spel buiten Japan is verschenen (tot nu toe dan), hadden we de verloren levels natuurlijk al in opgepoetste vorm gespeeld als onderdeel van het onvolprezen Mario All-Stars.
Deze download-versie van The Lost Levels is niet opgepoetst, dus zien de 8bit-pixels er lekker rauw en plat uit, precies zoals het hoort. De gameplay is ook rauw maar zeker niet plat. Het is vooral moeilijk. Genadeloos moeilijk. Denk aan pixelperfecte sprongetjes die je pas in de vingers hebt na het sterven van duizenden doden.
Vooral in de latere levels houdt het spel je in een constante staat van angst en paniek, dus als je daar niet van houdt, moet je er zeker niet aan beginnen. De echte Mario-bikkel zal hier echter van smullen.







600 PUNTEN **SPELERS 1** **SCORE**



www.unrealtournament3.com

Verkrijgbaar bij bol.com





COMING TO YOUR PC
NOVEMBER 2007







SINT DEELT UIT - DE PU REDACTIE INCASSEERT

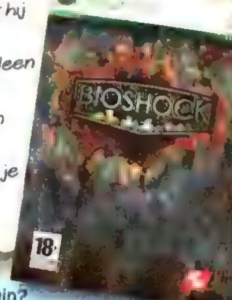
Hebberig als ze zijn, hadden de PU redacteuren dit jaar weer enorme verlanglijsten ingeleverd bij de Sint. 'En ze wilden het wel snel hebben', schreven ze er nog bij.
Nou, dan moet je net bij Ouwe Klaas wezen, want die trok dus wel effe z'n eigen plan. "De pot op met die lijstjes", bulderde de bejaarde weldoener; "ik maak zelf wel uit wat ik voor die snotneuzen koop!"
Zo gezegd, zo gedaan; Sint zocht een in zijn ogen passende game bij elke redacteur en maakte er zelfs een gedichtje bij.
Dat niet alle snotneuzen blij waren met het gekregen spelletje, kun je afleiden uit de reacties die ze Sinterklaas terugstuurden...

Voor Muriëlle
Ze eet geen vlees en is gek op haar hondje
Adrem en geestig, maar heeft ook een kort lontje
Ze is dol op haar katten behalve die ene die verhaart
En een echte dierenliefhebster stopt haar stylus in een paard
Sint



Ik weet niet precies wat voor ervaringen de Sint heeft met paarden en eigenlijk wil ik dat ook niet weten. Maar mijn paard houdt niet zo van een stylus in z'n kont. Ik vind het een prachtig gedicht maar ik denk dat die laatste zin meer over de Sint z'n voorkeuren zegt dan over die van mij...
Groetjes,
Muriëlle

Voor Boris
Al ver van te voren dacht de Sint dat hij onraad rook
En inderdaad, Boris wilde van mij alleen maar Bacardi Coke
En omdat de Sint het schenken van alcohol niet trok
Gaf hij hem de enige game waarin je echt kan zuipen, Bioshock
Sint

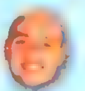




Wat is dit allemaal voor ongein?
Die ouwe lul zit zelf de hele dag aan de Bisschopswijn!
En dan niet eens voor mij effe naar de slijterij kunnen gaan?
Nou, die bejaarde baklap heeft voor mij afgedaan!
Boris

Voor Jan
De sint is echt een paardelul
En van games heeft hij ook geen benul
Toch geeft hij veel om paardekak
Dus krijgt Jan... My Horse & Me, uit de budgetbak
Sint





Thanks, Sint, ik had nog een Sinterklaas-cadeautje voor mijn kleine nichtje nodig, dus deze kan ik meteen doorschuiven naar haar...
Het beste,
Jan

Voor J.J.
Geen Pro Evo 2008, geen PGR 4, nee dit is een heel speciaal kado
Ik zou zeggen, slijp dat zwaard en trek aan die maillot
Je roept het al jaren maar nu moet je er toch eindelijk eens aan geloven
Het is de hoogste tijd dat die kleine Link jou van je vrije tijd gaat beroven
Sint

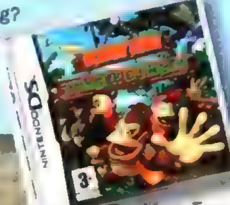




Ik de Sint vertellen
Dat als hij de moeite had genomen mij te bellen
Dan had ik hem gemeld
Dat het mijn kennis van Link en zwaard inmiddels goed is gesteld
De laatste Zelda is door mij vrijwel uitgespeeld
En ik vond de game nog beter dan ik me had verbeeld
Sint is dus een verzuurde oude en vooral slecht ingelichte zeur
Niet zeiken dus, en flikker gewoon Pro Evo 2008 door mijn deur
L8er,
JJ

Voor Steven
Voor een bikkel als Steven is geen uitdaging te gek
Hij speelt alles uit, ook al gaat hij duizend keer op zijn bek
Daarom moest hij deze Jungle Climber ook maar eens proberen
Want dat spel is moeilijker dan met je voeten masturberen
Sint

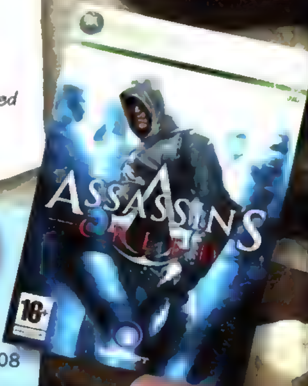
Wat ik wel verontrustend vind, is de gemaakte vergelijking. Gokt de Sint dat Jungle Climber moeilijker is dan met je voeten masturberen, of spreekt de Goedheiligman uit ervaring?
Euh... ik wil het eigenlijk helemaal niet weten.
Groeten,
Steven



Voor Jeroen
Scores geef jij altijd naar eer en geweten
Terwijl je denkt dat sommige anderen met kerst gesponsorde kaviaar eten
Dit jaar geeft de Sint jouw dan ook Assassin's Creed
Want het cijfer van Jan vertrouw je duidelijk niet
Sint



Beste Sint, ik zou Assassin's Creed bijzonder graag willen spelen
Maar iets zegt me dat ik mezelf de pleuris zou vervelen
Beetje mensjes besluipen om ze dood te steken
Bovendien, ik heb geen tijd, ik ben al voor PES 2008 bezweken
Het beste,
Jeroen



COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers
Klantenservice: Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut). Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice. Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 431, 3000 AK Rotterdam.

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Jeroen Roding, Steven Saunders, Boris van de Ven, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Paula Vrolijk - de Vries (marketing manager) Karin Bieshaar, Jelka Bongaerts, Csilla van Eijkelenburg, Kieke Escarabajal, Veronique de Groot, Robert ter Smitten, Rowan Stroo
UITGEVER Martin Smelt
ALGEMEEN DIRECTEUR Wouter Hendrikse
FINANCIEEL DIRECTEUR Richard Mul
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
ACCOUNT MANAGERS Karel Broshuis,Ivo Meijer, Pim Versteijne, Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
SALES MANAGER Danny Francken
DRUK Roto Smeets Utrecht

Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-55 666 22, 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice, bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 92, 3000 AB Rotterdam
Abonnementsvoorwaarden Een abonnement kost € 41,40 (12 nummers) of € 21,25 (6 nummers) als je betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaal je € 2,05 extra per betaling. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Geef beëindiging van het abonnement uiterlijk zes weken voor het aflopen van de betaaltermijn door via www.zester.nl/klantenservice, bel 0900-7693786 (10 ct/min) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 7, 3000 AA Rotterdam. Losse verkoopprijs: Een los nummer in de winkel kost € 3,65.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. Je vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen geschiedt volgens de Levervoorwaarden Premies en Handelsartikelen (www.zester.nl/powerunlimited/shop). Je kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, o.v.v. welke voorwaarden je wilt ontvangen.
België Ben je woonachtig in België, ga dan voor een abonnement naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie of neem contact op met PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 v-1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 41,40 voor een jaarabonnement.

Privacy Wij nemen jouw gegevens, zoals naam, (e-mail)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand.
De verwerking van uw gegevens is door VNU Media B.V. aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag. Jouw gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met je gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Deze abonnementenadministratie is door VNU Media B.V. ondergebracht bij Sanoma Uitgevers B.V. Daarnaast kunnen wij jouw gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen.
Jouw gegevens kunnen worden geanalyseerd om de informatie en/of aanbiedingen zo veel mogelijk op je interesse af te stemmen. Jouw adresgegevens kunnen eveneens door ons worden aangeboden aan zorgvuldig geselecteerde andere bedrijven voor het verstrekken van informatie en/of aanbiedingen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van jouw gegevens bezwaar maken. Je kunt jouw gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een schriftelijk bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM, Hoofddorp.

HUB
HOI PRINT

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED



Voor Niels
PU-baas Niels, is tegenwoordig zo druk, hij komt amper meer aan gamen toe
En komt hij na acht vergaderingen eindelijk thuis, is hij voor digitaal vermaak te moe
Hopelijk kan de PC topper Crysis je oude liefde voor shooters weer aanwakkeren, mijn vriend
Maar zorg wel dat je niet zonder nieuwe PC + Windows Vista aan dit knalfestijn begint
Sint

Waarom kwelt u mij zo? Is het omdat ik inmiddels twee pakjes per dag rook? Dat komt echt door die chocolade sigaretten die ik van u op mijn vierde kreeg. En dit jaar komt u aan met Crysis, een van de vetste PC games van het moment, terwijl wij midden in een overname zitten! Als u dan beweert alles zo goed over iedereen te weten, dan had u mij beter de game Burnout kunnen geven.
Grz,
Niels

- VOOR IEDEREEN DIE DACHT DAT DE PS3 GAME RATCHET AND CLANK MOOI WAS... UNCHARTED IS MOOIER DAN MOOI.
- JURJEN, WAT VOOR GORE GAMES HEB JIJ VAN SEGA GEKREGEN? CONDEMNED 2... THE CLUB... VIKING?
- HEEFT IEDEREEN DE DEMO VAN GT 5 PROLOGUE AL GEDOWNLOAD?
- JAN, JE TICKETS VOOR SHANGHAI ZIJN BINNEN, WAAR GING JE OOK ALWEER NAAR TOE?
- VERHEUG JE MAAR VAST OP EEN SPECTACULAIR JAAROVERZICHT.
- EEN FEESTJE OP DE DS MET MARIO.
- UN-FUCKING-REAL III, NEED WE SAY MORE?

- ALLES ONDER VOORBEHOUD NATUURLIJK-

PU 169 LIGT 17 DECEMBER IN DE WINKELS

Voor Jurjen
Niks geen gezelligheid en kleuren
Je zal wel flink gaan zeuren
Want in plaats van Mario krijg je nu Conan
Dat is tenminste een spel voor de echte man
Sint



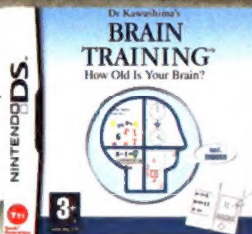
Wow, dank u Sinterklaasje! Een spel met geweld, bloeddorstige monsters en hete vrouwen, da's nog eens wat anders dan pratende paddestoelen en een kusje van de prinses! Ik heb nu één level gespeeld en moet wel even bijkomen hoor, wat een heftigheid zeg! Zodra mijn bloeddruk weer een beetje is gezakt, ga ik nog eens een stukje spelen, op aandringen van mijn vrouw. Want de belofte hier een echte man van te worden, spreekt mij persoonlijk niet zo aan, maar mijn vrouw wel!
Knuffels,
Jurjen

Voor 'Mooie' Maarten
Het is de Sint opgevallen dat je nogal op het uiterlijk bent gericht
Maar hij heeft het gevoel dat jij er je pijlen té veel op richt
Waardoor je wat vaker mist dan raak weet te schieten
Daarom een Bratz game om echt eens modieus te kunnen genieten.
Sint

TE KOOP AANGEBODEN: Het fantastische spel Bratz: Diamondz voor de PlayStation 2. Zo goed als nieuw, nog in de hoes en met boekje! Tegen elk aannemelijk bod. Desnoods gratis af te halen.
Mazzel,
Maarten



Voor Ed
Sinterklaas weet dat je een tennisser bent
En je het liefst de hele dag op de tennisbaan rent
Ed Wiggemans, spaar toch je benen
En ga met Brain Training je hersens trainen
Sint



Als de Sint z'n Grote Boek goed had gelezen
Had ie geweten dat herhaaldelijk is bewezen
Dat ik degene ben met de meeste hersens bij de PU
Doe toch eens je huiswerk ouwe, sodeju!
De mazzel,
Ed

VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA 34 / 35

JORDI PETERS



























Jamba™ www.jamba.nl



9 RINGTONES VOOR MAAR €4,50 PER WEEK *

DAT IS 50 CENT PER RINGTONE!

Actie! Actie!

PROFITEER NU VAN DEZE LENTE AANBIEDING!

REAL CHART HITS *

1) JECKYLL&HYDE - FREEFALL	J9978on
2) BEYONCE FT. SHAKIRA - BEAUTIFUL LIAR	P J9979on
3) CASCADA - MIRACLE	J9980on
4) BASSHUNTER - YOUR PHONE IS RINGING	J9981on
5) NELLY FURTADO - SAY IT RIGHT	J9982on
6) MIKA - GRACE KELLY	P J9983on
7) JUSTIN TIMBERLAKE - WHAT GOES AROUND	J9984on
8) THE GODFATHER THEME	P J9985on
9) GWEN STEFANI - THE SWEET ESCAPE	J9986on
10) DJ TIESTO - HE'S A PIRATE	P J9987on
11) AKON FT. S. DOG - I WANNA LOVE YOU	J9988on
12) TIMBALAND - GIVE IT TO ME	J9989on
13) THE FRATELLIS - CHELSEA DAGGER	J9990on
14) RED HOT CHILI PEPPERS - DESECRATION SMILE	P J9991on
15) NELLY FURTADO - ALL GOOD THINGS COME...	J9992on
16) DI-RECT - A GOOD THING	J9993on
17) THE MUPPET SHOW	J9994on
18) ERICK E - THE BEAT IS ROCKIN	J9995on
19) HIGH STREET ALLSTARS - TO FRANCE	J9996on
20) CASCADA - EVERYTIME WE TOUCH	P J9997on

Realtone: Stuur Code naar 4636 (b.v. J9979on naar 4636)
Polytone: Stuur P + Code naar 4636 (b.v. PJ9979on naar 4636)
De polytone beltonen zijn aangepaste versies gebaseerd op de orginele titels.





FUNSOUNDS *

OUDE TELEFOON	F1098on
MAROTURK - HEY MEISJE HOER	F1099on
TEKSTBERICHT IN DE BRIEVENBUS	F1100on
IMAM TRING TRING	F1101on
IRRITANTE TELEFOON	F1102on
MENEER DE UIL	F1103on
BASSIE - KUT ACROBAAT	F1104on
IMAM - HALLO TELEFOON	F1105on
LUCHTALARM	F1106on
BOERIN - OW WAT EEN HERRIE	F1107on
DIGITAL AMERICAN PHONE	F1108on
MAROTURK - NEEM OP SNEL	F1109on
GARGAMEL	F1110on
HALLO HALLO, NEEM NOU TOCH OP	F1111on
HAAN	F1112on
FLIRTEND FLUITEN	F1113on
JAPANSE SMS	F1114on
RANG-A-DING SONG	F1115on
BIG MOMMA - HE CONJO	F1116on
SONAR SIGNAAL	F1117on
SCHEERAPPARAAT	F1118on
WAGEN 13 DOOIE SCHOONMOEDER	F1119on
BALLETJE - INNEUKEN	F1120on

ZO BESTEL JE!

1. Stuur een SMS met de bestelcode naar 4636
2. Je ontvangt een gratis SMS ter bevestiging
3. Bevestig je bestelling
4. Klik op de link en download je eerste product

4636

KLANTENSERVICE:
0800-0225848 (gratis) of info-nl@jamba.net

Cool, Lente en Image Club abonnementen voor maar €4.50 per week (+ SMS en downloadkosten).

Niet gebruikt tegoed blijft geldig tot op het moment van afmelding. Let op: controleer voordat je bestelt of je telefoon geschikt is voor het product van je keuze en dat je de juiste WAP/GPRS/UMTS instellingen hebt.
Download en SMS kosten: standaard kosten van je operator. Minderjarig: vraag toestemming aan je ouders voordat je bestelt.

COOL	LENTE	IMAGE
2 games/software/ mobile videos Afmelden: sms stopcool naar 4636.	**9 ringtones Afmelden: sms stoplente naar 4636.**	4 graphics Afmelden: sms stopimage naar 4636.

VOOR WAP EN WEB ALTIJD WWW.JAMBA.NL

VIDEORINGTONES *

Jeckyll&Hyde Freefall	Beyonce ft. Shakira Beautiful Liar	High School Musical Breaking Free	Kaiser Chiefs Ruby	Omarion Icebox	Chelsea Dagger The Fratellis	Joss Stone Tell Me Bout It	Akon ft. Snoop Dogg I Wanna Love You	Christina Aguilera Candyman
C913on	C914on	C915on	C916on	C917on	C918on	C919on	C920on	C921on

SPIDER-MAN 3
WALLPAPER T5468ON
T5462ON T5463ON T5464ON T5465ON T5466ON T5467ON
GAME
Speel Spider-Man in een web-van-gend avontuur.
W6253ON

GAMES

World Poker Tour	Worms® 2006	G-mode 10 Solitaire in 1	Tony Hawk Project 8	Project Gotham Racing	UNO®	Virtua Tennis
W6240on	W6241on	W6242on	W6243on	W6244on	W6245on	W6246on

The Fast & The Furious: Tokyo	The Sims™ 2	Sudoku Garden	Super K.O. Boxing	Scratch City Pool	SimCity™
W6247on	W6248on	W6249on	W6250on	W6251on	W6252on

SOFTWARE

My little Dogs – Heb je altijd al een puppy willen hebben? Met „My Little Dogs" – W6254on

Opera Mini – Een Volledig Internet browser voor je telefoon! – W6255on

Mobile Satellite – Bekijk real-time beelden en krijg een geheel nieuw perspectief – W6256on

COOL IMAGES

THEMES

T5443on, T5444on, T5445on, T5446on, T5447on, T5448on, T5449on, T5450on, T5451on, T5452on, T5453on, T5454on

ANIMATED WALLPAPERS

T5455on, T5456on, T5457on, T5458on, T5459on, T5460on, T5461on

W6257on, W6258on, W6259on, W6260on

Controleer voordat je bestelt of je telefoon geschikt is voor het product van je keuze en dat je de juiste WAP/GPRS/UMTS instellingen hebt. Als het door jou bestelde product niet geschikt is voor je mobiel, krijg je de mogelijkheid een ander product te downloaden. Wallpapers en Animated Wallpapers voor o.a. Nokia 3100, 3220, 3650, 3660, 6230, 6260, 6600, 6630, 7260, 7610, 7650. Samsung E300, E700, E800, P510. Funsounds en Real Ringtones voor o.a. Nokia 3200, 3220, 3650, 3660, 5140, 6230, 6260, 6600, 6630, 6810, 6820, 7200, 7260, 7600, 7610, 7650. Samsung E300, E600, E700, E800, P510. Videoringtones voor Nokia 3650, 3660, 6600, 7610, 7650, N-gage (QD). Software en Games geschikt voor de meeste Nokia 6230, 6610, 3510(i), 7250(i), 6100, 6600. Samsung E600, E700, E800, P510. Voor een compleet overzicht ga naar www.jamba.nl. Jamba! GmbH Karl-Liebknecht-Strasse 5, 101 78 Berlin Germany.

Jamba is een service van Jamster Int. Route des Arsenaux 41. Case Postale 249. CH-1705 Fribourg, Zwitserland. Bij Jamba kun je kiezen tussen 3 verschillende abonnementsdiensten. 1) Jamba Sound Club: 3 ringtones naar keuze (incl. Mono, poly, real, videoringtones, funsounds en karaokes voor €4,50/week. 2) Jamba Image Club: 4 Graphics naar keuze (incl. kleuren wallpapers, animated wallpapers, z/w logos en themes) voor €4,50/week. 3) Jamba Cool Club: 2 games/applications/mobile videos naar keuze voor €4,50/week. Als je geen gebruik van de service meer wilt maken SMS stopsound, stopimage of stopcool naar 4636. Niet gebruikt tegoed blijft geldig tot het moment van afmelding. Minderjarig: vraag toestemming aan je ouders voordat je bestelt.